

Tiago Miguel Gomes *Mise-en-scène Sonora*
Cardoso

MCA. 2016

Projeto para a obtenção do grau de Mestre
em Comunicação Audiovisual
Especialização em Produção e Realização Audiovisual
Professor Orientador, Doutor Marco Conceição

MCA. 2016

Projeto para a obtenção do grau de Mestre
em Comunicação Audiovisual
Especialização em Produção e Realização Audiovisual
Professor Orientador, Doutor Marco Conceição

Outros Docentes da Unidade Curricular de Dissertação
Professor, Mestre José Miguel Moreira
Professor, Doutor Marco Conceição
Professora, Doutora Maria João Cortesão
Professor, Pedro Negrão

RESUMO

Este ensaio pretende caracterizar e fundamentar um conceito de design de som designado de *Mise-en-Scène Sonora*, proposto para a curta-metragem *A Instalação do Medo*, através de um projeto enquadrado no Mestrado em Produção e Realização Audiovisual da ESMAE (Escola Superior de Música e Artes do Espetáculo). A opção pela criação do conceito *Mise-en-Scène Sonora* deveu-se às características particulares do enredo distópico do filme referido e, obviamente, ao ponto de vista estilístico definido pelo respetivo realizador. O conceito *Mise-en-Scène Sonora* suporta-se num método de trabalho utilizado por Walter Murch e Francis Ford Coppola na década de 70 e ainda hoje defendido por Randy Thom, que justifica o uso do som como uma poderosa ferramenta narrativa que deve ser desenvolvida na fase inicial de gestação criativa onde se estabelece grande parte do potencial artístico da obra

Palavras-chave: design de som, narrativa, *A Instalação do Medo*

ABSTRACT

The purpose of the present thesis seeks to characterize and explain the concept, of Mise-en-Scène Sonora, designed for the short film "A Instalação do Medo", a framework project for a Master's degree in Audiovisual Production and Direction at ESMAE. The choice for creating the Mise-en-Scène Sonora concept resides in the particular characteristics of the dystopian short film's plot and, of course, the artistic point of view defined by its director. The Mise-en-Scène Sonora concept rests on the working method employed by Walter Murch and Francis Ford Coppola, in the 70's, and still presently defended by Randy Thom, who defends the use of sound as a tool that attains in reflecting the main character's the state of mind in the film's narrative.

Keywords: sound design, *storytelling*, *A Instalação do Medo*

DEDICATÓRIA

*"As with heroin, the antidote to film is more film" - Martin Scorsese.
A Personal Journey with Martin Scorsese Through American Movies, 1995*

Para a minha Mãe, Pai;
E todos vocês extraordinários designers de som que me inspiram todos os dias.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais.

Ao Ricardo Leite pela oportunidade.

Dinis Henriques e Leonardo Terra pelo extraordinário trabalho de equipa no departamento.

Aos meus orientadores, Doutor Marco Conceição e Mestre José Miguel Moreira.

Aos 'verdadeiros' Andreia Alves da Silva, Cláudia Pascoal, Pedro M. Lopes, Pedro Crispim e Ricardo Leite, que sem eles não teria aprendido nem metade do que aprendi nestes dois anos.

A todos os que ajudaram a concretizar o filme *A Instalação do Medo*.

A Armando Ramos e todos os professores que me ensinaram durante todo o meu percurso académico.

Às professoras Cristina Oliveira e Alda Silva.

A Ren Klyce por tudo o que me ensinou.

A toda a ESMAE, especialmente aos meus colegas de turma.

E aos financiadores: ICA, Câmara Municipal de Espinho.

Índice

1. Introdução	7
2. <i>Mise-en-scène Sonora</i>	10
2.1. Ponto de vista definido pelo Realizador	10
2.1.1. Randy Thom – construir e caracterizar personagens e espaços do ponto de vista do som a partir do argumento	11
2.1.2. A <i>Mise-en-scène Sonora</i> em <i>A Instalação do Medo</i> a partir da definição de <i>Mise-en-Scène</i> de Richard M. Gollin	11
2.1.3. <i>Mise-en-scène Sonora</i> , casos de estudo: <i>The King’s Speech</i> , <i>The Big Short</i> , <i>Carnage</i> e <i>Gone Girl</i>	13
3. Pensar o Som do filme <i>A Instalação do Medo</i>	16
3.1. Ouvir o filme a partir do argumento	16
3.1.1. Intervenção do Designer de Som no processo de criação da história	17
3.2. Modelo Ren Klyce em <i>The Social Network</i>	17
3.3. <i>Designing a Movie for Sound</i> (1999) por Randy Thom	19
4. <i>Mise-en-Scène Sonora</i> , a partir da questão do horizontal e do vertical de Michel Chion	20
4.1. Harmonia ou contraponto?	20
4.1.1 O uso do contraponto sonora de Eisenstein, Grigori Aleksandrov e Pudovkin em contraste com o uso da harmonia de <i>Mise-en-scène Sonora</i>	20
4.2. Exemplos da consonância audiovisual presentes no filme <i>A Instalação do Medo</i>	22
4.2.1. Chuva e Trovões	23
4.2.2. Mata-Moscas	24
4.2.3. Berbequim	25
5. O conceito <i>Mise-en-scène Sonora</i> no filme <i>A Instalação do Medo</i>	26
5.1. Cômputos gerais do conceito <i>Mise-en-scène Sonora</i> em <i>A Instalação do Medo</i>	26
5.2. Construção de um universo narrativo através da <i>Mise-en-scène Sonora</i> em <i>A Instalação do Medo</i>	28
5.3. Foley e/ou Sound Effects da <i>Mise-en-scène Sonora</i> em <i>A Instalação do Medo</i>	30
5.4. Colaboração com o desenvolvimento da música original em <i>A Instalação do Medo</i>	31
5.5. <i>Mise-en-scène Sonora</i> de <i>A Instalação do Medo</i> cena a cena	32
6. Conclusão	52
7. Anexos	54
8. Glossário	55
8. Bibliografia	57
9. Filmografia	58
10. Webgrafia	60

1. Introdução

No último ano do curso Técnico Profissional de Som no qual o autor iniciou os estudos na área, o orientador do projeto final alertou para a dificuldade de qualquer pessoa se transformar verdadeiramente num Designer de Som, mas que ainda mais complicado seria depois de se tornar num, conseguir deixar de o ser. Passados alguns anos desde aquela conversa, compreendo hoje o quanto inconscientemente não conseguimos deixar o Design de Som fora do nosso dia-a-dia e do quanto sentimos necessidade de encontrar uma razão para o uso dos sons do quotidiano em contextos narrativos que frequentemente trabalhamos.

Não querendo entrar em discussões relativamente à definição da terminologia “Designer de Som”, que em 1979 Walter Murch viu ser creditado pela primeira vez na academia Norte Americana de Cinema, com o filme *Apocalypse Now* (Coppola *et al.*, 1979), muito do resultado da forma cinematográfica relativamente ao papel do Designer de Som desempenhado no filme *A Instalação do Medo* é consequência dessa obsessiva forma de estar no dia-a-dia do autor.

Mise-en-Scène Sonora é um conceito onde mais do que procurar responder a todas as necessidades narrativas do ponto de vista do *storytelling* definido pelo Realizador Ricardo Leite para o filme *A Instalação do Medo*, é também um reflexo de todas as influências e inspirações da relação do autor com a história do cinema na sua assinatura.

Mas o que é que a obsessiva relação do autor com os sons do quotidiano tem a ver com um conceito pensado e desenvolvido para o filme? Como iremos perceber ao longo do ensaio, o conceito *Mise-en-Scène Sonora* é uma representação mental e linguística do som do filme enquanto visão delimitada de um universo narrativo, universo esse, em que o som é composto não apenas pelas diversas potencialidades de toda a diegese sonora de um espaço narrativo pré-estabelecido a partir do argumento onde a ação decorre, mas também pelos sons que correm e ecoam nesse universo e que representam as pretensões narrativas e conceptuais do filme e dos seus autores (Realizador e Designer de Som).

Mise-en-Scène Sonora vive essencialmente da capacidade de um Designer de Som compor um espaço narrativo audiovisual com uma razão que responda às necessidades narrativas do *storytelling* de uma história com uso dos sons do quotidiano na construção das potencialidades desse espaço num contexto narrativo.

Nessa procura seria desonesto não questionar as razões pelas quais pensamos o uso do som em *A Instalação do Medo* de uma determinada forma e não de outra. Por exemplo, por que razão a *Mise-en-Scène* foi composta de acordo com as necessidades narrativas audiovisuais? O cinema é uma arte audiovisual e o Realizador do projeto acredita numa construção de um *storytelling* audiovisual, logo todo o processo de colaboração e raciocínio por detrás de todas as decisões espelham esses ideais, principalmente como iremos perceber no que diz respeito à composição do espaço (*Mise-en-Scène*) onde decorre a ação.

Por mais redutora que possa parecer a afirmação anterior, este ensaio levanta essencialmente, no terceiro capítulo, inúmeras questões relativamente à forma como o cinema é pensado e desenvolvido atualmente. Questões essas, em forma crítica por parte de alguns autores na área do design de som, que ainda hoje criticam a forma como a produção cinematográfica consegue secundarizar na fase inicial de gestação criativa o papel de uma ferramenta tão importante como o som num produto audiovisual como é o cinema.

O conceito *Mise-en-Scène Sonora* surgiu como resultado de um método de trabalho que permitiu ao Designer de Som do filme pensar e desenvolver uma forma de intervenção do design de som adequada para esta história desde a fase inicial de gestação criativa do filme, onde dessa forma conseguiu estabelecer todas as condições para o desenvolvimento e aplicação do conceito (*Mise-en-Scène Sonora*) ao longo das três fases de produção do projeto.

Todo esse processo é, neste ensaio, descrito em quatro capítulos. O segundo capítulo descreve o pensamento e desenvolvimento do conceito *Mise-en-Scène Sonora*, fruto desse mesmo método e colaboração inicial entre Designer de Som e Realizador.

O terceiro capítulo fala-nos sobre o processo de colaboração, da fase de gestação criativa onde se caracteriza o tipo de papel que o Designer de Som do projeto teve no filme através de alguns exemplos de produção cinematográfica. Também aqui apresenta-se o método de trabalho utilizado que permitiu chegar a um conceito de design de som que correspondesse às necessidades narrativas do ponto de vista do *storytelling* definido pelo Realizador.

No quarto capítulo compara-se o conceito *Mise-en-Scène Sonora* a partir da questão do horizontal e do vertical de Michel Chion no seu livro *A Audiovisão: Som e Imagem no Cinema* (2011) com outro uso do som no cinema para melhor se compreender as características do conceito *Mise-en-Scène Sonora*.

Por fim, o quinto capítulo onde se analisa a aplicação do conceito desde os cálculos gerais a cena a cena no filme *A Instalação do Medo*.

Todos os ideais do conceito *Mise-en-Scène Sonora* são, em parte, suportados por alguns autores na área do design de som do cinema. O cinema, e sempre o cinema, sustenta o resultado tanto a nível científico, como a nível prático de todas as ideias e ideais pensados para o conceito (*Mise-en-Scène Sonora*) aplicado ao filme.

Mise-en-Scène Sonora é também o resultado de toda essa relação do autor com o próprio cinema.

2. *Mise-en-scène* Sonora

O conceito *Mise-en-Scène Sonora* consiste na construção da linguagem sonora do filme enquanto visão delimitada de um universo narrativo, universo esse em que o som é composto não apenas pelas diversas potencialidades de toda a diegese sonora de um espaço narrativo pré-estabelecido onde a ação decorre, mas também pelos sons que correm e ecoam nesse universo e que representam as pretensões narrativas e conceptuais do filme e dos seus autores (Realizador e Designer de Som). Em *A Instalação do Medo* usa-se o ponto de vista emocional da personagem principal para definir a composição desse universo a que se chama *Mise-en-Scène Sonora*.

Nos próximos subcapítulos compreender-se-á melhor a definição de *Mise-en-Scène Sonora* através de exemplos filmográficos onde algumas das características do conceito estão presentes e como esse mesmo conceito (*Mise-en-Scène Sonora*) em parte é pensado e desenvolvido de forma a responder a todas as necessidades narrativas do ponto de vista do *storytelling* definido pelo Realizador para o filme *A Instalação do Medo*.

2.1. Ponto de vista definido pelo Realizador

A Instalação do Medo conta a história de uma mulher que procura proteger-se de uma medida governamental que consiste em instalar o medo na casa de todos os habitantes do país. Todo o filme é envolto na forma como a mulher lida com a entrada dos instaladores do medo em sua casa e como esta procura esconder os corpos de antigos instaladores na casa de banho.

O Realizador desde cedo estabeleceu que a forma pretendida para desenvolver o *storytelling* do filme seria a partir do ponto de vista emocional da mulher perante a ameaça dos instaladores. Assim, toda a linguagem e trabalho dos departamentos desenvolver-se-iam de acordo com essa direção.

O desenvolvimento de um design de som adequado, que respondesse a esse ponto de vista estabelecido pelo Realizador, leva-nos a uma questão que Randy Thom levantara em 2013, numa conferência no Festival Sundance, relativamente à forma como se constroem e caracterizam personagens e espaços do ponto de vista do som a partir do argumento, ajudando a construir uma das principais características do conceito *Mise-en-Scène Sonora*, ou seja, a forma como os sons que correm e ecoam na

construção de um universo representativo das pretensões narrativas e conceptuais do filme dos seus autores.

2.1.1. Randy Thom – construir e caraterizar personagens e espaços do ponto de vista do som a partir do argumento

Randy Thom (2013) numa conferência no Festival Sundance levanta a seguinte questão a jovens aspirantes a realizadores relativamente à forma como constroem o universo das suas personagens ainda na fase da construção do argumento; “Já alguma vez se questionaram sobre a forma como a vossa personagem ouve o mundo em que a estão a inserir?”.¹

Esta questão como através de uma personagem se pode construir e caraterizar espaços do ponto de vista sonoro a partir do argumento, constitui uma das principais influências na construção do conceito *Mise-en-Scène Sonora* para o filme *A Instalação do Medo*, pois toda esta questão vai de encontro à forma como a personagem ouve e sente o espaço. Em *A Instalação do Medo* o espaço é o reflexo do estado emocional da personagem principal e esta relação acústica do espaço com a personagem ajuda a caraterizar todos os elementos sonoros do filme. O conceito *Mise-en-Scène Sonora* é construído a partir dessa diegese sonora e a forma como esta intervirá conceptualmente na história indo de encontro ao ponto de vista do *storytelling* pretendido para o filme *A Instalação do Medo*.

Sound has a spatial dimension because it comes from a source, and that source may be characterized by the space it occupies. If the source of a sound is a character or object in the story space of the film, we call the sound diegetic (Bordwell & Thompson, 1985: 191)

2.1.2. A *Mise-en-scène Sonora* em *A Instalação do Medo* a partir da definição de *Mise-en-Scène* de Richard M. Gollin

Tendo em conta a definição de *Mise-en-scène* de Richard M. Gollin (1992) percebe-se que esta questão é globalmente associada à construção visual de uma cena dentro das pretensões narrativas da história.

¹ Disponível em http://filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm

a film's 'look' or decor, as created by its sets, props, costumes, lighting, photography, and actors' postures and proximities." How an image is composed, you'll come to see, colors a film's mood. (Golin, 1992: 215)

O cinema é uma arte audiovisual e da mesma forma que se determina a construção de uma cena na escolha e organização dos seus elementos no espaço narrativo, o design de som em *A Instalação do Medo* procura essa mesma ideia, isto é, o Designer de Som estabelece o uso do som através da naturalidade definida por elementos diegéticos dentro do enquadramento visual que compõe o espaço narrativo onde a ação decorre (*Mise-en-scène*) e o uso desses elementos e espaço por parte do design de som para servir as pretensões narrativas desde o ponto de vista emocional sonoro da personagem principal.

Originalmente, a produção sonora estava a cargo de um técnico de som, porém, hoje em dia tem designers, faz parte de uma nova cenografia. (Thompson, 2015: 148).

Esta proposta de uma *Mise-en-Scène* audiovisual a partir do conceito *Mise-en-Scène Sonora* em *A Instalação do Medo* procura tratar o som do filme como 50 por cento da construção do espaço narrativo do filme (*Mise-en-Scène*), permitindo uma melhor submersão do espectador num universo criado para a história.

Sound is 50 per cent of a film, at least. In some scenes it's almost 100 per cent. It's the thing that can add so much emotion to a film. It's a thing that can add all the mood and create a larger world. It sets the tone and it moves things. Sound is a great "pull" into a different world. And it as to work with the picture – but without it you've lost half the film" (Lynch, 2003: 52).

Esta ideia de compor o espaço audiovisual de acordo com o estado emocional da personagem principal vai de encontro à forma como o Realizador pretende contar a história. Com isto compreende-se que o departamento de som passará a fazer parte também da composição da *Mise-en-scène* de cada cena e que som e a imagem entram em colaboração unilateral nesse processo de composição, visto que o estabelecimento das intervenções do design de som a partir do argumento na história ajudará a definir os elementos que compõem o espaço e a forma como estes irão narrativamente trabalhar as pretensões narrativas do filme.

O Designer de Som e o Realizador não desejam, portanto, o uso do som como uma ferramenta de encadeamento da montagem ou como um tipo de design de som forçado a transmitir emoções (quando um filme carece linguisticamente, já de origem,

dessa comunicação subconsciente com o espectador), procurando estabelecer essa intervenção natural do design de som na história através do conceito *Mise-en-scène Sonora* e dessa comunicação subconsciente com o espectador através da composição de uma *Mise-en-scène* audiovisual de cada cena.

2.1.3 *Mise-en-scène Sonora*, casos de estudo:

The King's Speech, The Big Short, Carnage e Gone Girl

Uma breve análise a alguns exemplos que vão de encontro à forma como este conceito de design de som intervém narrativamente numa história, podendo ser escutados em filmes como *The Big Short* (Gardner *et al.*, 2015) e *The King's Speech* (Canning *et al.*, 2010), *Carnage* (Saïd & Polański, 2011) e *Gone Girl* (Chaffin *et al.*, 2014).

King George VI em *The King's Speech* (Canning *et al.*, 2010) é uma personagem que sofre de um problema de gaguez e tem de discursar perante o público. Nessa cena o design de som apropria-se de um elemento presente nesse espaço onde a ação decorre para intervir narrativamente na cena.

Não só a personagem King George VI sente dificuldades devido ao seu problema em discursar, como esse problema é ainda mais acentuado através do efeito de *eco* colocado no microfone em que este discursa. A forma como esse efeito se propaga pelo espaço onde a ação decorre acentua a dificuldade de fala da personagem emocionalmente abatida pelo seu problema.

Aqui, o design de som utiliza inteligentemente um elemento diegético da cena para trabalhar emocionalmente o estado de espírito da personagem principal. Este exemplo resume a principal base do conceito de design de som em análise (*Mise-en-scène Sonora*), isto é, o uso de elementos diegéticos e/ou verosímeis do espaço onde a ação decorre para caraterizar e/ou intervir narrativamente durante a cena, tudo isso numa consonância audiovisual entre som e imagem, visto ambas trabalharem a *Mise-en-scène* audiovisual de acordo com as pretensões narrativas momentâneas da história.



The King's Speech (Canning et al., 2010) e *The Big Short* (Gardner et al., 2015) como exemplos do uso das ideias do conceito de *Mise-en-scène Sonora* no cinema.

Outro exemplo do uso das ideias deste conceito de design de som (*Mise-en-scène Sonora*) surge no filme *The Big Short* (Gardner et al., 2015), onde durante a conversa entre a personagem Mark Baum e um especialista inescrupuloso de um casino, existe a constante intervenção de um conjunto de pessoas a rirem-se do género *sitcom* no espaço onde a ação decorre.

A ideia de colocar pessoas a rirem-se durante o diálogo é uma forma irónica de ridicularizar as absurdas revelações feitas pelo especialista. Estes risos estridentes do “público” vão de encontro à forma como Mark Baum naquele momento se estaria a sentir perante essas revelações do especialista.



Carnage (Saïd & Polański, 2011) e *Gone Girl* (Chaffin et al., 2014) como exemplos do uso das ideias do conceito de *Mise-en-scène Sonora* no cinema.

Em *Carnage* (Saïd & Polański, 2011) o casal Nancy e Alan Cowan vão até à casa de Penélope e Michael com o objetivo de resolver uma desavença na escola entre os filhos dos casais. Entre várias discussões durante a história, na porta de entrada da casa do casal, Nancy Cowan enerva-se e profere algumas palavras de forma violenta em direção ao casal que insinuava as suas falhas na educação do seu filho enquanto mãe.

Nesse momento o designer de som usa o mundo diegético e espaço único onde a ação decorre (prédio) para utilizar um elemento sonoro como reflexo do estado

de espírito de Nancy, utilizando de forma verosímil o ladrar de um cão de um vizinho no mesmo *timing* da mudança de comportamento da personagem referida. Nesta cena pode-se verificar a forma como audiovisualmente as intenções dramáticas do filme são trabalhadas através da *Mise-en-scène* através do *timing* do ladrar do cão no espaço como reflexo do estado de espírito da personagem Nancy e como através do aparecimento do vizinho no quadro se justifica visualmente o uso de linguagem de forma verosímil.

Por fim, *Gone Girl* (Chaffin et al., 2014) um filme que nos fala sobre o desaparecimento da esposa de Nick Dunne, Amy. Sob a pressão da polícia e com um barulho ensurdecedor causado pelos media, Nick Dunne é obrigado a falar numa vigília sobre o seu amor pela sua mulher para fazer desvanecer algumas suspeitas relativamente ao seu envolvimento com o desaparecimento de Amy. Nessa vigília, Nick Dunne é interrompido por uma das vizinhas que o questiona de forma acusatória sobre o que é que este tinha feito à sua mulher grávida. O design de som desperta ironicamente aqui através do choro de um bebé presente diegeticamente no espaço um clima de tensão através do som do choro. Este é mais um exemplo de uma cena onde o design de som trabalha o espaço de acordo com as intenções dramáticas da história através de um som verosímil do mundo diegético onde decorre a ação.

One of the most important aspects of the sound design is to make sure that you're building to our degraded understanding of the environment, because for the most part of sound design it's about the environment. One of things Ren Klyce is so great at, is the character of this environment, so he had this idea of having a baby cry right as he says 'What do you do to your pregnant wife?' (Fincher, 1994)

Apesar das histórias dos filmes aqui referidos nada terem a ver com as características particulares de um filme distópico como *A Instalação do Medo*, ambas as cenas são exemplos do uso do som como um reflexo de uma *Mise-en-scène* audiovisual desde o ponto de vista emocional das personagens para caracterizar dramaticamente uma cena.

O estabelecimento da intervenção deste tipo de conceito de design de som (*Mise-en-scène Sonora*) numa história, só é possível através do desenvolvimento criativo da linguagem cinematográfica a partir do argumento, para que a construção de uma *Mise-en-scène* audiovisual seja o reflexo do estado de espírito de uma personagem depende de uma consonância unilateral entre som e imagem, portanto todas as intervenções de uma ferramenta narrativa como o som serão pré estabelecidas antes do processo de produção. Esta consciência reforça a importância

que o método de trabalho implementado no filme tem sobre o resultado da aplicação do conceito como poderemos verificar no próximo capítulo do ensaio.

3. Pensar o Som do filme *A Instalação do Medo*

Este terceiro capítulo centra-se essencialmente no método de trabalho implementado no filme *A Instalação do Medo* e como através desse método se chega até ao conceito de design de som (*Mise-en-scène Sonora*) em estudo. Aqui também se fundamenta a forma como esse modelo influencia todo o desenvolvimento do processo de produção e resultado do filme relativamente ao Departamento de Som.

O facto de se incluir o Designer de Som no processo criativo inicial do filme permite que este compreenda as necessidades conceptuais narrativas da história ainda nesta fase, definindo assim o tipo de design de som a trabalhar para a história e a forma como o argumento é adaptado a essas necessidades estabelecidas neste processo inicial.

3.1. Ouvir o filme a partir do argumento

Skip Lievsay (2014), quando questionado acerca do seu processo de pensamento do som para um filme é da opinião que todos os argumentos são apenas palavras colocadas sobre um papel com a intenção de se transformarem em forma cinematográfica pela visão de alguém, mas que acima de tudo nenhum filme “nasce” ou é sonoro (de forma tangível) no seu processo inicial de escrita. Para Lievsay (2014) o filme “sonoro” apenas surge quando alguém lhe concebe um design de som, isto é, uma direção sonora sobre a história e visão pretendida.

Sobre as palavras de Lievsay, pode-se questionar quando é que o Designer de Som pensa o design de som para história. São raros os casos de inclusão do Designer de Som desde o processo inicial de escrita, mas não cabe a este ensaio se questionar porquê, mas sim quais os benefícios que esta inclusão na fase inicial traz ao processo de desenvolvimento de produção e resultado final do filme, visto ter sido desta forma que se pensou a função do Designer de Som em *A Instalação do Medo* de Ricardo Leite.

3.1.1. Intervenção do Designer de Som no processo de criação da história

Ouvir o filme desde o argumento insere-se no processo colaborativo inicial de gestação criativa, onde se estabelece acima de tudo grande parte do potencial artístico da obra.

Em *A Instalação do Medo* a inclusão do Designer de Som nesta fase inicial proporcionou, também, uma interligação maior no desenvolvimento de ideias nas três grandes fases de produção do filme (Pré-Produção, Produção e Pós-Produção), definindo as características e as necessidades conceituais do tipo de design de som para a história desde a Pré-Produção, para o desenvolvimento e aplicação técnico consciente nos processos seguintes de Produção e Pós-Produção da obra.

Verifica-se nesta obra que o Designer de Som não espera que o filme esteja concebido a nível de filmagens e edição para poder pensar a função que o som terá sobre o produto estabelecido até à Pós Produção, mas pensará junto com o realizador qual a função que o departamento de som terá na história desde a fase de pré-produção, estabelecendo assim o conceito de design de som a partir do argumento e orientando todo o processo de produção e pós-produção do filme de acordo com esse conceito de design de som originalmente estabelecido.

3.2. Modelo Ren Klyce em *The Social Network*

Este tipo de interligação entre Realizador, história e Designer de Som trabalhada no filme *A Instalação do Medo* é influenciado por vários exemplos de produção cinematográfica ao longo da história do cinema. É o caso do filme *The Social Network* (Brunetti *et al.*, 2010) onde a próxima colaboração do realizador com o Designer de Som Ren Klyce para todo o processo conceptual sonoro da história é, sem dúvida o melhor exemplo da forma como o Designer de Som em *A Instalação do Medo* se envolveu em todas as fases de produção do projeto.

Ren is loved and adored with Ficher's core, there's a core group of us that are always working together and Ren is more than just the sound designer he's the sonic, kind of, guru, and he's going to be involved with everything related to sound. With the music, with the dialogue, with the sound design, all things come and go through Ren's filter. (Fincher, 2010)

O “filtro”, a que Kirk Baxter se refere, é essencialmente uma espécie de feedback que o Designer de Som dá ao Realizador sobre todo o tipo de escolhas que este toma ao longo dos processos de produção do filme e que, de alguma forma, influenciam conceptualmente a linguagem pensada para a história.

Um bom exemplo é a escolha de espaços para as rodagens do filme. Na maioria dos casos, os espaços são escolhidos em função de uma certa ideia visual por parte do Realizador desde o desenvolvimento do argumento. Mas as sugestões e comentários do Designer de Som são importantes para uma história com as características distópicas como *A Instalação do Medo*, um filme repleto de diálogos frenéticos que se passam num ambiente silencioso devido ao contexto temporal e universo pensado da história.

Afastada a ideia de qualquer pós-produção a nível de diálogos, devido à especificidade destes e aos prós e contras a nível do que a performance original dos atores poderia e deveria oferecer à história, definiu-se que todos os diálogos deveriam ser captados no local. Esta definição é importante para a colaboração entre Designer de Som e Realizador, pois ainda na fase inicial (pré-produção antes das rodagens) permite que a escolha do local possa obedecer a um conjunto de características sonoras devidamente identificadas pelo Designer de Som consciencializando o Realizador dos prós e contras do local, tendo em conta a captação dos diálogos e do conceito de design de som a desenvolver por parte do departamento de som na história. Este trabalho colaborativo assemelha-se à forma como o Production Sound Mixer Mark Ulano e o Realizador Quentin Tarantino colaboram na produção dos seus filmes.

Quentin is the only Director I've ever worked with where we never replace a single word in post-production or any film we have done together. It's a unique situation and it has to do with what we do but it is also in conjunction with his commitment to capturing the performance he sees that day and that is going to be in the movie. (Tarantino, 2015)

Repare-se que é nesta fase que se estabelecem as condições necessárias para o desenvolvimento conceptual e técnico do filme, proporcionando assim uma coerência desde a pré-produção para a intervenção do tipo de design de som pensado para a história nas próximas fases de produção do filme. Como resultado de tudo isto, todos os diálogos que ouvimos no filme *A Instalação do Medo* foram captados em condições

que permitiram não recorrer a qualquer substituição de diálogos em pós-produção, indo de encontro às ideias iniciais pré-estabelecidas.

3.3. ***Designing a Movie for Sound (1999)* por Randy Thom**

As ideias de Randy Thom defendidas na sua publicação online *Designing a Movie For Sound* no site FilmSound.org servem de sustentação ao método de trabalho proposto e conceção sonora (*Mise-em-scène Sonora*) do filme *A Instalação do Medo*. Mais do que reclamar um espaço e uma intervenção mais cedo no processo criativo pelo departamento de som, Randy Thom chama acima de tudo atenção sobre o potencial da história a nível de linguagem e o valor acrescentado que o som em parte oferece no *storytelling* cinematográfico quando trabalhada ainda nesta fase inicial.

O sonho do equivalente estatuto entre todos os grandes departamentos criativos no processo de criação de uma história que, segundo Randy Thom em *Designing A Movie For Sound* de 1999 alertava, era a base do modelo estabelecido por Walter Murch e Francis Ford Coppola na American Zoetrope em filmes como *The Conversation* (Coppola & Coppola, 1974). Estes, relativamente ao desenvolvimento criativo da linguagem cinematográfica nos seus filmes, olhavam para o som como uma ferramenta poderosa no *storytelling* do filme e incluíam-no desde o processo inicial de desenvolvimento da história e não apenas como uma mera ferramenta de trabalhado na fase de Pós-Produção.

Sidney Lumet said recently in an interview that he had been amazed at what Francis Coppola and Walter Murch had been able to accomplish in the mix of "Apocalypse Now." Well, what was great about that mix began long before anybody got near a dubbing stage. In fact, it began with the script, and with Coppola's inclination to give the characters in "Apocalypse" the opportunity to listen to the world around them. (...) The generally accepted view is that it's useful to have "good" sound in order to enhance the visuals and root the images in a kind of temporal reality. But that isn't collaboration, it's slavery. (Thom, 1999)²

Verifica-se que o exemplo do modelo de trabalho da *American Zoetrope* apresentado em conjunto com os ideais de Randy Thom em *Designing A Movie For*

² Disponível em http://filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm

Sound, (2013) e o método de colaboração entre Designer de Som e Realizador em *The Social Network* para todo o processo concetual sonoro da história, foram as principais influências do método de trabalho implementado ao longo de todo o filme *A Instalação do Medo*.

Este tipo de colaboração e método de trabalho desenvolvidos são imprescindíveis para o desenvolvimento e eficácia do resultado final do conceito de design de som (*Mise-en-scène Sonora*) estabelecido para o filme *A Instalação do Medo* e é através dos principais ideais deste método, referenciados anteriormente, que permite ainda nesta fase inicial, de gestação criativa, construir o conceito de design de som (*Mise-en-Scène Sonora*) aplicado no filme.

4. *Mise-en-Scène Sonora*, a partir da questão do horizontal e do vertical de Michel Chion

Utilizando a questão levantada por Michel Chion no capítulo 3, Linhas e Pontos, do seu livro *Audiovision: Som e Imagem no Cinema* (2011), será abordado o uso do contraponto sonoro, defendido por Eisenstein, Grigori Aleksandrov e Pudovkin em *A Statement* (1928), como forma de comparação ao conceito de *Mise-en-scène Sonora*.

Esta comparação entre os dois diferentes usos do som no cinema ajudar-nos-á a analisar e melhor definir as características e ideias do conceito *Mise-en-scène Sonora* pensado e trabalhado no filme *A Instalação do Medo*.

4.1. Harmonia ou contraponto?

4.1.1. O uso do contraponto sonoro de Eisenstein, Grigori Aleksandrov e Pudovkin em contraste com o uso da harmonia de *Mise-en-scène Sonora*

O pensamento sobre a estruturação de funções contrapontuais entre som e imagem no cinema não é um conceito atual. Desde a chegada do som síncrono em 1927 que se questionou relativamente à função que esta nova ferramenta viria a ocupar dentro do panorama cinematográfico.

Em finais dos anos 1920, na altura do aparecimento do filme sonoro, que coincidiu com um desenvolvimento extraordinário do esteticismo no cinema mudo, faziam-se muitas comparações entre cinema e música. Foi por isso que, quando o som chegou, se lançou a expressão ainda hoje utilizada de contraponto, para designar a fórmula ideal in abstracto de cinema sonoro: aquela em que, longe de se redobrem, como se dizia, som e imagem formariam duas cadeias paralelas e livremente ligadas, sem dependência unilateral
(Chion, 2011: 35).

Mesmo que se exercendo em condições muito diferentes dessa inspiração inicial da música clássica ocidental que designa contraponto como um modo de escrita que pensa em duas diferentes vozes simultâneas que devem ser seguidas, cada uma delas, no seu desenrolar horizontal, coordenado com o das outras vozes, mas individualizado; ao passo que a harmonia considera o ponto de vista vertical, o das relações de cada nota com as que se ouvem no mesmo momento (Chion, 2011: 35), este modo de escrita serviu de fórmula para a ideia do uso do contraponto sonoro que consistia no uso do som no cinema como uma “voz” sem relação direta com a outra diferente “voz” (i.e. a imagem) nesta estrutura audiovisual.

Only a contrapuntal use of sound in relation to the visual montage piece will afford a new potentiality of montage development and perfection. The first experimental work with sound must be directed along the line of its distinct nonsynchronization with the visual images. And only such an attack will give the necessary palpability which will later lead to the creation- of an orchestral counterpoint of visual and aural images.
(Alexandrov, Eisenstein & Pudovkin, 2014: 567)

Como se pode verificar Eisenstein, et al defendiam uma dissonância audiovisual no uso da arte visual e auditiva, onde estas seriam “vozes” independentes que procurariam reafirmar a montagem como o axioma inquestionável sobre o qual se construiu a cultura cinematográfica internacional.

Apesar do conceito de design de som (*Mise-en-scène Sonora*) não procurar o mesmo tipo de desenvolvimento de ideais e resultados do contraponto sonoro defendido no manifesto *A Statement* (1928), a comparação entre estes dois usos do som no cinema ajudar-nos-á, por contraste, a fundamentar e melhor compreender uma das principais características do conceito de construção de *Mise-en-scène* no filme *A Instalação do Medo*, a questão de harmonia e consonância audiovisual entre som e imagem, ou seja, precisamente a ideia contrária do uso do contraponto sonoro no cinema.

Em *Mise-en-scène Sonora* não se procura qualquer dissonância audiovisual, mas sim uma relação harmoniosa e uma consonância audiovisual fruto da relação vertical entre as duas vozes (som e imagem), distintas da ideia formada no manifesto *A Statement* (1928). No entanto, os diferentes usos do som no cinema convergem em:

A função que o som tem no filme é muito mais significativa do que a de uma imitação escrava do naturalismo; a primeira função do som é aumentar a expressividade potencial do conteúdo do filme. (Pudovkin cit in Baptista, 2007: 19)

As ideias de *Mise-en-scène Sonora* e o uso do contraponto no cinema convergem na procura do uso do som para aumentar a expressividade e potencial do conteúdo do filme. No entanto, no conceito de *Mise-en-scène Sonora* ao contrário do contraponto sonoro defendido em *A Statement* (1928), som e imagem têm dependência unilateral e procuram juntos através de uma consonância narrativa colocar o ponto de vista do *storytelling* como princípio mais importante do filme e não a montagem.

4.2. Exemplos da consonância audiovisual presentes no filme *A Instalação do Medo*

Em *A Instalação do Medo* a construção do conceito *Mise-en-scène Sonora* tem clara dependência do trabalho colaborativo de composição da *Mise-en-scène* entre imagem e som que, mesmo pertencendo a diferentes categorias sensoriais, trabalham em harmonia com as pretensões narrativas da história na construção e disposição dos elementos no espaço onde a ação decorre de acordo com o ponto de vista emocional da personagem principal. Estas características vão de encontro como referido no capítulo anterior às necessidades narrativas do ponto de vista do *storytelling* definido pelo realizador Ricardo Leite para o filme *A Instalação do Medo*.

4.2.1. Chuva e Trovões



Frame de A Instalação do Medo, 2016, de Ricardo Leite.

A chuva durante a cena 9 é uma projeção do estado de espírito momentâneo da personagem principal que vive debaixo de uma tempestade devido às sucessivas intimidações e recordações passadas dos instaladores na mesma casa.

Inspirado em momentos filmográficos como em *Truth* (Mankoff *et al.*, 2015) e *The Social Network* (Brunetti *et al.*, 2010) onde as personagens principais do filme vivem momentos de intimidação e a atmosfera do espaço funciona como um reflexo desses mesmos estados de espírito, nesta cena pretendeu-se criar esse mesmo clima de tensão, logo, toda a cena que antecipa o clímax intimidatório por parte dos instaladores decorre debaixo de uma tempestade pontuada num determinado momento com um trovão que justifica o olhar da personagem principal para a janela e ajuda interligar ambas as ferramentas narrativas (som e imagem). Assim, som e imagem caracterizam a *Mise-en-scène* de acordo com a forma como a personagem se está a sentir momentaneamente e procuram através dessa consonância narrativa audiovisual criar pré disposição para o clímax da intimidação na cena seguinte.



Frames de Truth (Mankoff et al., 2015) e *The Social Network* (Brunetti et al., 2010) que inspiraram o momento da cena 9 do filme *A Instalação do medo*, 2016 de Ricardo Leite.

4.2.2. Mata-Moscas



Frame de A Instalação do Medo, 2016, de Ricardo Leite.

O mata moscas faz também parte da composição audiovisual da *Mise-en-scène* do filme. Pelo termo audiovisual, assume-se que este elemento é pensado e utilizado tanto no enquadramento visual como sonoro como um elemento que intervém narrativamente na *Mise-en-scène* onde decorre a ação. Visualmente, justificando a presença de corpos em decomposição na banheira da casa de banho e auditivamente associado à caracterização da relação metafórica da personagem principal com os instaladores.

O conceito design de som *Mise-en-scène Sonora* é trabalhado a partir do ponto de vista do estado emocional da personagem que os vê e dessa forma o *storytelling* apresenta a personagem feminina, metaforicamente, como se tratasse de um mata moscas e os instaladores umas moscas indesejadas num espaço que invadem. Durante a cena 8 ouvimos o som de uma mosca a ser morta pelo mata moscas

quando a mulher é, pela segunda vez, intimidada e onde esta percebe que terá de fazer com estes instaladores o mesmo que fez com os outros no passado. Para a eficácia dessa metáfora, no início desta cena, com a entrada dos instaladores na casa da mulher, ouvimos também uma mosca a entrar na casa, procurando assim pontuar a entrada dos instaladores a partir do enquadramento sonoro, associando esse som a essas personagens desde o ponto de vista da mulher e visualmente é trabalhada a composição visual da cena anterior com a presença do mata moscas no plano da mulher no hall de entrada, associando assim esse elemento visual a essa personagem. A presença da mulher no único enquadramento visual do mata moscas na cena 7 (cena hall de entrada) e o som de uma mosca a entrar no mesmo momento dos instaladores no início da cena 8 são os pontos chave para a intervenção de forma metafórica do conceito *Mise-en-scène Sonora* com o som de uma mosca a ser morta no mata moscas (ponto de vista emocional da mulher) após o diálogo “Uma mulherzinha que abre a porta a desconhecidos não estará mesmo a pedi-las?”.

4.2.3. Berbequim



Frame de A Instalação do Medo, 2016, de Ricardo Leite.

O berbequim é uma ferramenta de intimidação utilizada pelos instaladores do medo. A ideia de penetração está constantemente presente ao longo da história de *A Instalação do Medo* onde som e imagem trabalham juntos a utilização desta ideia intimidatória no espaço da personagem principal, falamos da casa, espaço onde decorre toda a ação do filme.

O som da campainha foi minuciosamente procurado de forma a caracterizar as personagens que a tocam e a forma como essa ideia de invasão do espaço é interpretada pelo estado de espírito da personagem principal. O timbre da campainha foi escolhido tendo em conta o instrumento que os instaladores usam, o berbequim. Essa mesma caracterização é fundamentada de forma audiovisual com o uso do berbequim na primeira intimidação dos instaladores à mulher no espaço (cena 8) e posteriormente na cena 9 (cena cozinha) quando, fora do enquadramento visual, o som é facilmente associado a esta ferramenta devido a todo este trabalho de associação sonora anterior.

Verifica-se com estes três exemplos a consonância audiovisual entre som e imagem no desenvolvimento e composição do espaço narrativo fruto do conceito *Mise-en-scène Sonora* no filme *A Instalação do Medo*. No primeiro exemplo com a criação de uma atmosfera que na *Mise-en-scène* refletisse a tempestade do estado de espírito da mulher no momento. No segundo exemplo, através do uso de elementos desde o ponto de vista da personagem principal para caracterizar e pontuar momentos narrativos e no terceiro exemplo, o uso de elementos por parte dos instaladores no espaço e a forma como esses elementos são caracterizados e associados a personagens através do design de som.

5. O conceito *Mise-en-scène Sonora* no filme *A Instalação do Medo*

5.1. Cômputos gerais do conceito *Mise-en-scène Sonora* em *A Instalação do Medo*

O conceito *Mise-en-scène Sonora* procura uma relação direta entre a ação no espaço narrativo e os sentimentos proporcionados pelo ponto de vista emocional da personagem principal. Toda a definição do conceito e a sua composição através dos sons que correm e ecoam nesse universo e que representam as pretensões narrativas e conceptuais do filme e dos seus autores (Realizador e Designer de Som) anteriormente fundamentadas vão de encontro a essa ideia.

O espaço único onde toda a ação decorre é estruturalmente pensado pelo design de som ao longo da história de acordo com o ponto de vista do estado emocional da Mulher (sombrio, alarmado e tempestivo) e todos os sons que

caracterizam esse espaço são em parte uma extensão da personagem principal como uma representação sonora do seu estado de emocional.

Também referido no quarto capítulo o conceito *Mise-en-scène Sonora* tem clara dependência do trabalho colaborativo de composição da *Mise-en-scène* entre imagem e som que, mesmo pertencendo a diferentes categorias sensoriais, trabalham em harmonia com as pretensões narrativas da história na construção e disposição dos elementos no espaço onde a ação decorre de acordo com o ponto de vista emocional da personagem principal. A decisão de não recorrer a quaisquer *Automated Dialogue Replacement* (ADR) capturando e utilizando todos os diálogos do filme do local teve por objetivo procurar retirar o máximo potencial da relação desse pré estabelecimento do conceito com o *acting* proporcionado pelo envolvimento dos atores enquanto personagens com a composição audiovisual desse mesmo espaço pré concebido a partir do argumento (*Mise-en-scène Sonora*).

Toda essa envolvimento e relação direta com a ideia de reação à composição audiovisual da *Mise-en-scène* foi também transportada para todas as escolhas e procedimentos técnicos do filme, no qual, a partir desse propósito foi definido um tipo de captação de som onde fosse possível obter essa informação acústica que o som capturado no local poderia proporcionar.

Sobre esse mesmo ponto de vista, Maile Colbert (2015), artista norte-americana, que marcou presença na 12ª edição do Ciclo de Fotografia e Cinema Documental, falou na sua *masterclass* sobre questões relacionadas com o trabalho acústico dos seus trabalhos e sobre a forma como a acústica e o comportamento do som no espaço pode dizer tanto sobre um local como o que se vê.

Esta ideia suportada pelas ideias de *Listening* (1985) de Roland Barthes vai de encontro à obsessão por essa relação honesta a nível acústico e intelectual para com os ideais do conceito *Mise-en-scène Sonora*. É procurado a captura desse comportamento do som proporcionado pela composição da *Mise-en-scène* a nível audiovisual não apenas de todos os diálogos, como também de todos os ambientes e Foley's do filme de modo que todo o som capturado em produção seja uma representação de todas as potencialidades da diegese sonora de um espaço narrativo pré estabelecido, onde a ação decorre representando as pretensões narrativas e conceptuais do filme e dos seus autores, obtendo características e particularidades únicas proporcionadas pelas ideias pré concebidas na composição do espaço narrativo.

Esta implementação metodológica do conceito (*Mise-en-scène Sonora*), a partir do argumento, permite que se possa no processo de produção do filme construir um

universo particular da história através do que a informação acústica que a composição da *Mise-en-scène* audiovisual onde é produzida a história pode oferecer.

5.2. Construção de um universo narrativo através da *Mise-en-scène* Sonora em *A Instalação do Medo*

Antes de analisarmos cena a cena a aplicação do conceito *Mise-en-scène* Sonora no filme *A instalação do Medo*, abordar-se-á primeiro a principal camada sensorial (ambientes) na construção de um universo que representa as pretensões narrativas e conceptuais do filme e dos seus autores (Realizador e Designer de Som) e que define toda a estrutura e ideologia do conceito *Mise-en-scène* Sonora no qual os elementos sonoros se irão exercer.

A ausência de barulhos externos ao espaço narrativo onde toda a ação decorre (casa), ajuda a caraterizar uma sociedade que vive debaixo do medo instalado pelos instaladores. O trabalho do ambiente sonoro no filme é fundamental para estabelecer esse “tom” que funcionará como um “*grading sonoro*” sob a qual todos os elementos sonoros se apresentarão.

O desenvolvimento dessa ideia de isolamento na construção do universo sonoro da casa, onde decorre toda a ação da história, foi proporcionado pela captação de várias ambiências no próprio espaço, procurando, como referido no capítulo anterior, a captura desse comportamento do som proporcionado pela composição da *Mise-en-scène* a nível audiovisual de forma que todo o som capturado em produção seja uma representação de todas as potencialidades da diegese sonora de um espaço narrativo pré estabelecido.

Essa captura de ambiências sonoras no local acabou por permitir construir uma biblioteca exclusivamente pensada para a caraterização do espaço em pós-produção, permitindo assim haver várias opções para o desenvolvimento do conceito *Mise-en-scène* Sonora funcionar como o reflexo do estado de espírito da personagem principal no espaço, que é trabalhado e desenvolvido em volta do arco dessa personagem e do seu ponto de vista na história. No próximo capítulo compreender-se-á essa aplicação de uma forma mais pormenorizada cena a cena.

O conceito *Mise-en-scène* Sonora além de desenvolver uma *Mise-en-scène* audiovisual a partir do argumento, permitindo uma composição de um espaço de acordo com as pretensões narrativas do *storytelling* pré estabelecido antes do

processo de produção, caracteriza também em pós-produção (através da captura e construção de uma biblioteca de sons resultantes do que a composição pré estabelecida do local nos oferece) aquela que é outra personagem subconsciente da história, o som do espaço, ou como por norma é designado, os ambientes.

Os ambientes são, como referido anteriormente, trabalhados desde o ponto de vista do *storytelling* e partir desse mesmo ponto de vista toda a forma como o espaço soa ao longo da história é em parte um reflexo do estado emocional da mulher perante a ameaça dos instaladores.

Outro exemplo do uso do mesmo género de construção e pontuação de ambiências de um espaço narrativo único é o uso do design de som em *The Hateful Eight* (Gladstein et al., 2015).

the wind from the very outset was and this came from Quentin as well as sort of a subliminal character in the film, this blizzard that's there is part of what's driving the stagecoach forward it's what you always have..... a sense of the death, desolate you know.... isolation inside me (...) the wind is being used in so many ways and Wylie Stateman is so skillful in doing this in terms of punctuation, supporting a moment, having a silence that is underlined as a silence because the wind is there on its own, it was a very designed-oriented period piece and we got material, it's real wind in the real place on real days, but in all accounts it's all a creative construction around the story and around the character arc. (Tarantino, 2015)



Frame de *The Hateful Eight* (Gladstein et al., 2015).

Dessa forma através de uma vasta biblioteca de som capturada e pensada exclusivamente para esta história, é procurado proporcionar ao espectador uma experiência sonora única desde a composição de uma *Mise-en-scène* audiovisual a uma caracterização em pós-produção (fruto dessa captura de ambiências do local composto) dessa mesma *Mise-en-scène* de acordo com as pretensões narrativas e conceptuais do filme e dos seus autores (Realizador e Designer de Som).

5.3. Foley e/ou Sound Effects da *Mise-en-scène* Sonora em *A Instalação do Medo*

Grande parte do trabalho de *foley* e *sound effects* do filme acabam também por obedecer a todos os ideais do conceito (*Mise-en-scène Sonora*) aplicado no filme. Existe no entanto alguns sons que acabaram por ser desenvolvidos a parte desses mesmos ideais como, por exemplo, o som do tiro na cena final, trovões e todos os *sound effects* da cena 10 (momento onírico) do filme.

Relativamente ao tiro e aos trovões, por questões de produção, teve de ser desenvolvido em pós-produção e, no segundo caso (cena 10), devido à quebra abrupta na linguagem do filme até então, pois trata-se de um momento muito particular da história que em nada procura ser consensual com o tipo de *storytelling* desenvolvido até ao momento, foi também procurado acentuar essa quebra linguística e estética com o design de som.

No entanto, todos os outros *foley's* e *sound effects* do filme acabaram por ser capturados no local, procurando a relação acústica e a coerência estética e intelectual com a linguagem pensada através do conceito (*Mise-en-scène Sonora*) aplicado no filme.

É aqui que as vantagens da metodologia implementada como suporte do conceito acabam por fazer toda a diferença em termos estéticos e acima de tudo na honestidade intelectual do desenvolvimento da linguagem cinematográfica pensada para a história, pois o facto de a partir do argumento se ter pré-estabelecido e composto a *Mise-en-scène* do filme permitiu que todos os elementos sonoros utilizados fossem capturados no local, tendo em conta todas os ideais de design de som já pensados e pré estabelecidos a partir da pré produção.

Os *foley's* têm uma grande preponderância a nível narrativo no desenvolvimento do conceito (*Mise-en-scène Sonora*) do filme e foram pensados acima de tudo para serem uma ferramenta poderosa no *storytelling*. O facto de serem pensados e produzidos dentro dos ideais do conceito (*Mise-en-scène Sonora*) acabam por se transformar num valor acrescentado a nível artístico para o espectador que irá usufruir de uma banda sonora exclusivamente pensada para o filme *A Instalação do Medo*.

5.4. Colaboração com o desenvolvimento da música original em *A Instalação do Medo*

Apesar do departamento de música ser de certa forma independente no seu desenvolvimento, toda a música do filme acabou por ser desenvolvida e supervisionada pelo Designer de Som na mesma fase que o conceito *Mise-en-scène Sonora* no filme, isto é, a partir do argumento. Esta decisão apesar de levantar inúmeras discussões relativamente ao método de trabalho que os músicos estavam habituados a exercer, acabou por ser bastante benéfica.

Se se recuperar no terceiro capítulo do ensaio o principal suporte e referência do método de trabalho do departamento de som aplicado no filme, Randy Thom em *Designing A Movie For Sound* (2013) dava como principal exemplo do método utilizado no filme *A Instalação do Medo* filmes como *The Conversation* (Coppola & Coppola, 1974).

Foi precisamente o filme *The Conversation* (Coppola & Coppola, 1974), a principal influência do processo de colaboração e desenvolvimento musical no filme *A Instalação do Medo*.

A música do filme foi composta pelo David Shire, e foi composta de uma forma que me pareceu, na altura, ser perfeitamente adequada à forma como um filme deve ser feito. Como já disse, como este foi o primeiro filme que montei, parti do princípio que todos os filmes eram feitos assim. Para minha grande pena, depois descobri que não era verdade. Contudo, o David foi contratado logo no início, e pediram-lhe para ler o guião e para compor vários temas, com base no argumento, antes de se filmar qualquer coisa. Depois, o Francis apresentou os temas aos atores, enquanto filmavam, para que eles percebessem a textura que a música iria conferir ao filme. Foi um enorme benefício para todos, porque os filmes são compostos de uma forma caótica, do nada, e tudo aquilo que possa dar-nos a mais pequena indicação de como as coisas vão ser é muitíssimo valioso. (...) Além disso, também me ajudou muito na montagem, porque tinha a música ao alcance da mão, enquanto estava a montar o filme. Depois arranjaria formas invulgares de usar a música, colocando-a em locais diferentes e sob formas diferentes daquilo que estava previsto. Depois o David viu isto e pôde modificar a música em sintonia. Foi muito fácil de fazer, porque era apenas uma música com piano, não havia mais instrumentos. (Coppola, 1974)



Frame de The Conversation (Coppola & Coppola, 1974).

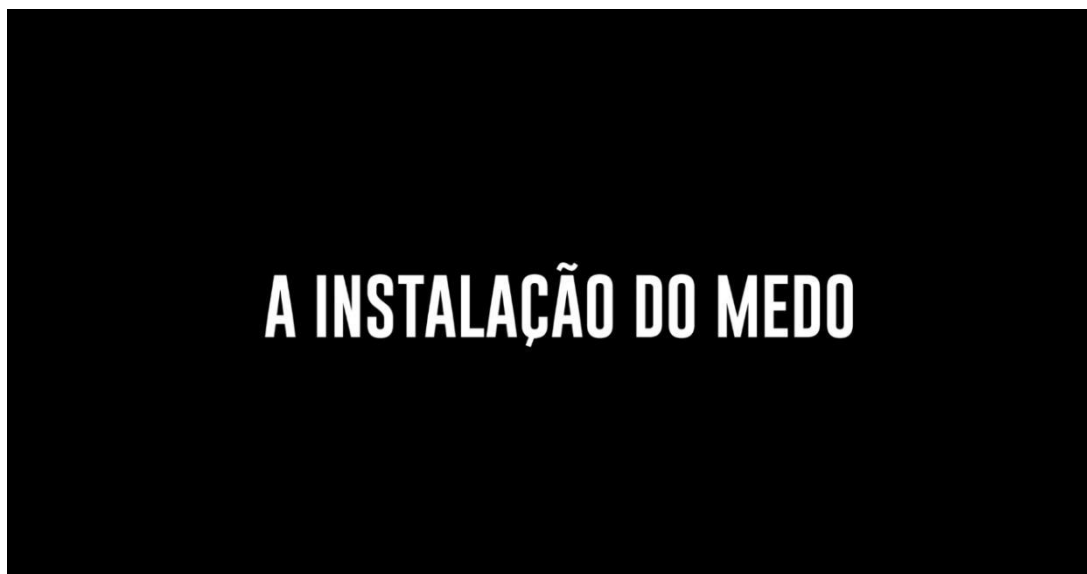
A única diferença relativamente ao processo utilizado no filme *The Conversation* (Coppola & Coppola, 1974), foi que o processo de edição dos temas musicais compostos para o filme foram editados pelo Designer de Som, pois este acompanhou de perto o processo de composição para que o “tom” musical não se desviasse das ideias do conceito de design de som pensado para o filme, onde acabou por ser um enorme benefício para a coesão dos diferentes departamentos (Som e Música) que trabalham a mesma categoria sensorial da história.

Dessa forma todos os temas musicais foram adaptados ao processo de pós produção, pois o facto de a música não ter sido composta especificamente para momentos do filme, mas sim para uma ideia narrativa, permitiu inúmeras experiências e uma liberdade na utilização dos temas ao longo de todo o processo de pós produção que não seria possível se utilizado o método convencional de composição da música para uma montagem já estabelecida.

5.5. *Mise-en-scène* Sonora de *A Instalação do Medo* cena a cena

Compreendida toda a metodologia e os computos gerais das diferentes categorias de trabalho no desenvolvimento do conceito *Mise-en-scène Sonora* no filme *A Instalação do Medo* (diálogos, ambientes, *foley's*, *sound effects* e música), analisar-se-á cena a cena de acordo com disposição no argumento a aplicação do conceito (*Mise-en-scène Sonora*) no filme *A Instalação do Medo*.

Créditos Iniciais.



Frame dos créditos iniciais de A Instalação do Medo, 2016, de Ricardo Leite.

A imagem sonora do filme é apresentada ainda nos créditos iniciais através do som do ambiente sombrio da casa onde decorrerá toda a ação do filme, o mesmo sucederá nos créditos finais caracterizando através do design de som aquele que é o ponto de vista do *storytelling* do filme, isto é, o estado de espírito da personagem principal, a Mulher, refletido no espaço.

A ideia foi em parte inspirada na forma como no filme *Lo Imposible* (Atienza *et al.*, 2012) sem ver qualquer imagem do filme, ainda nos créditos iniciais, sente-se sobre o que é que a história trata simplesmente através do som daquela que é uma das personagens principais do filme, como é o caso do mar.

Esta ideia permite apresentar não só a atmosfera sob a qual o filme se exercerá sem que o espectador tenha visto um único *frame* do espaço claustrofóbico de toda a história, como também fundamentar o *plot twist* do filme, suportando a estrutura de uma ideia cíclica do qual esta história narrativamente se apresenta.

A personagem principal abre o filme numa casa de banho a esconder cadáveres de antigos instaladores e termina o filme a matar novos instaladores. Foi assim aproveitado os créditos iniciais e finais para conectar pontos narrativos nesta sugestão de estrutura cíclica da história da personagem principal.

O som do ambiente é insinuante e começa a arrastar, de forma subtil, para a primeira cena, trabalhando sensorialmente a ideia de intimidação e tensão entre as personagens. Como referido anteriormente, todo o som que corresponde à disposição emocional do espaço foi capturado no local, reforçando a ideia de verosimilhança e

relação honesta a nível acústico e intelectual com o conceito de *Mise-en-scène Sonora*, onde o espectador está desde o início em contacto direto com o conceito a nível sensorial. Por se tratar de um filme distópico e com características particulares, a opção por este tipo de início procura criar uma pré-disposição ao espectador onde a pontuação através de um elemento sonoro como um trovão no aparecimento do título “*A Instalação do Medo*” vai de encontro a essa mesma ideia, trabalhando a submersão narrativa do espectador no universo criado através da “cor” do som do ambiente sem que este tenha visto qualquer imagem da história.

CENA 1

Ouve-se a campainha, alerta a mulher que está a despejar um balde de gelo na casa de banho.



Frame de A Instalação do Medo, 2016, de Ricardo Leite.

A apresentação da “cor” do espaço a nível de design de som no primeiro quadro do filme é de forma subtil, pois é procurado dar espaço a um crescimento ao nível das ambiências de design de som à medida que vamos conhecendo melhor a personagem (Mulher) da qual o ponto de vista do *storytelling* é exercido e que esta vê invadida o seu espaço pelos instaladores.

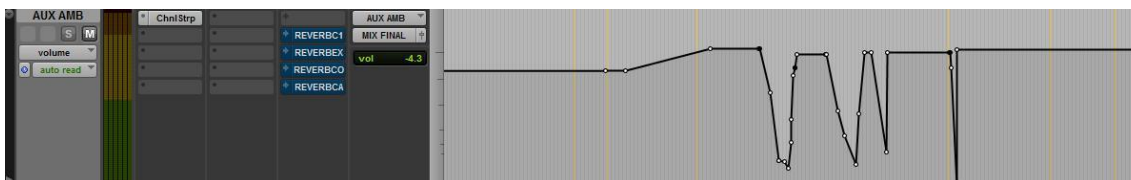


Imagem do nível de volumes dos ambientes na sessão do software utilizado para trabalhado a pós-produção áudio do filme (Pro Tools) do filme A Instalação do Medo, 2016, de Ricardo Leite.

Como se pode verificar na imagem, a linha corresponde à intensidade que os ambientes são trabalhados de acordo com o estado de espírito da personagem principal (Mulher). O filme começa com uma intensidade e acaba com uma completamente diferente. Pelo meio, pode-se compreender pela leitura da linha, as nuances que foram tidas em conta na mistura de volumes na construção e/ou ausência de qualquer ambiente de acordo com o ponto de vista do *storytelling* da história. Dessa forma, compreende-se que os 4 momentos narrativos onde a mulher é completamente submergida pela intimidação dos instaladores (Momento da primeira intimidação na cena 8, momento da segunda intimidação também durante a cena 8, momento de transição para a demonstração da instalação do medo na cena 9 e por fim o regressar da demonstração da instalação do medo na cena 11). O seu vazio e receio pelos acontecimentos que é traduzido em tensão pela ausência de som nesta camada sensorial.

Acima de tudo, o conceito de design de som aplicado (*Mise-en-scène Sonora*) procura aliar o ponto de vista do *storytelling* ao arco da personagem. Com esta ideia de claustrofobia e silêncio, o design de som procura o estabelecimento da atmosfera do espaço de acordo com a tensão determinada pelo estado de espírito da mulher ao longo da história que se vê pressionada pelos constantes toques de campainha e intimidações dos instaladores.

The lack of sound can provide a lot of tension, or various subtle sounds. The wind, the pressure, the whistling and then a door opens, the pressure is usually stout. We spend a lot of time on that and David had very specific wind whistles he wanted to hear, when he wanted to hear them and all those textures helped to create that kind of tension moments. (Fincher, 2011)

Todo o ambiente sonoro do espaço é composto essencialmente por ventos exteriores à casa em contacto com as janelas fechadas. Ouvimos um trovão ainda nos créditos iniciais que antecipa o toque da campainha e esta mesma linguagem pontual desse elemento sonoro irá ser novamente ouvido durante as cenas 9 que, antecipa o momento da demonstração da instalação do medo também na cena 11, depois da

demonstração onde a mulher percebe que terá de matar os instaladores e, por fim, na cena 14, como *leitmotiv* sonoro indo de encontro à estrutura narrativa do filme.

Este som (trovão) pontua momentos de tensão e sobressaltos no estado de espírito da personagem principal o que ajuda através desta linguagem a acompanhar o arco de transformação da personagem ao longo da história. Também é caracterizado a nível de timbre, isto é, o mesmo trovão é ouvido 4 vezes, mas caracterizado a nível espectral de acordo com o arco da personagem principal. Pode-se ouvir esta mesma ideia no filme *The Social Network* (Brunetti *et al.*, 2010) quando através do som do principal instrumento do *main theme* do filme se pontua o arco de transformação da personagem ao longo da história.

Once we know that was going to be the theme, and it reoccurs at different points, we wanted to, kind of, as in Zuckerberg's character who travels through the various consequences, and realisations, and you see his, kind of, rise and decline at the same time, we wanted to make that piece feel like it evolved, and as it reoccurs, it comes back in a little more beat-up form, or a little less bold as it might have seemed at one time. (Fincher, 2010)

A mesma ideia se aplicou na utilização do som dos trovões no filme *A Instalação do Medo*, além de marcarem o arco de transformação da personagem, são utilizados subtilmente diferentes parâmetros de equalização que nos permitirão ir “conhecendo” o elemento sonoro utilizado, isto é, apenas na cena 1 e na cena 14 o elemento sonoro é colocado sem qualquer filtro que lhe atenua frequências, pois nessas duas cenas o estado de espírito da personagem é igual a ela mesma. Nas cenas 9 e 11 do filme quando pontuado com esse elemento sonoro, os trovões são filtrados para que a característica do som que se ouve não tenha toda a informação espectral das cenas referidas anteriormente, ocultando alguma legibilidade do som em si, pois nestes dois momentos a personagem está a esconder algo para os outros, no qual se inclui o espectador, e subtilmente o design de som usa este elemento sonoro e caracteriza-o de acordo com o arco dramático do ponto de vista da personagem principal do filme.



Imagem dos parâmetros do equalizador na sessão de Pro Tools do filme A Instalação do medo, 2016, de Ricardo Leite.

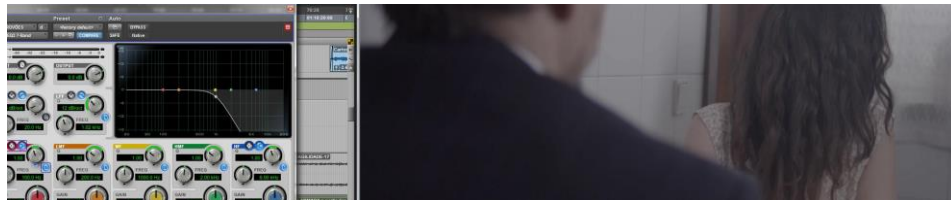


Imagem dos parâmetros do equalizador na sessão de Pro Tools do filme A Instalação do medo, 2016, de Ricardo Leite.



Imagem dos parâmetros do equalizador na sessão de Pro Tools do filme A Instalação do medo, 2016, de Ricardo Leite.

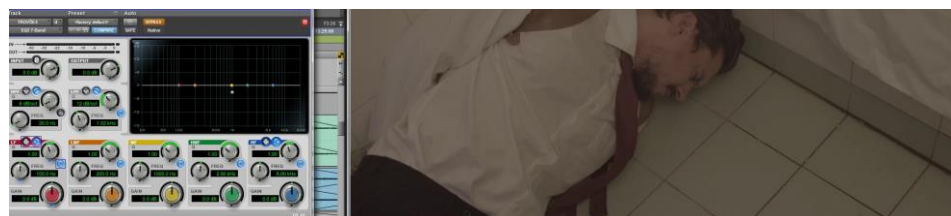


Imagem dos parâmetros do equalizador na sessão de Pro Tools do filme A Instalação do medo, 2016, de Ricardo Leite.

Repare-se que a aplicação técnica do filme tem a principal prioridade de obedecer a nuances narrativas definidas pelo ponto de vista do *storytelling* do filme e não o objetivo estético do tão usado “soar melhor”. É tido em conta sempre a questão da verosimilhança, mas o *storytelling* define o tipo de aplicação de processamento no processo de edição sob os sons.

CENA 2 até 6

Pousa pé de cabra, vai até à cozinha, veste-se, espreita pelo óculo e abre a porta aos instaladores.



Frame de A Instalação do Medo, 2016, de Ricardo Leite.

Mulher pousa o pé de cabra, onde o mesmo som deste objeto da cena 2 irá ser ouvido na cena 12 quando a Mulher bate em Sousa com o referido objeto. Utiliza-se aqui uma técnica como o *leitmotiv* que permite conectar pontos narrativos principalmente olhando à importância do plano pormenor que visualmente é exercido no início do filme (Cena 2). Planta-se, assim, a semente que se colherá posteriormente na história.

A escolha do timbre da Campainha que alerta a personagem principal da presença de alguém na porta é escolhido pela ideia de intrusão e identidade, tendo em conta o som do berbequim que irá ser utilizado pelos instaladores na história. Assim, através da escolha desta característica de timbre para o som da campainha, adiciona-se, em pós produção, o som do mesmo berbequim gravado a parte e misturado com o som da campainha com o objetivo de caracterizar subconscientemente as personagens e a sua intenção de penetração na mente da mulher, mesmo que visualmente o espectador até à cena 7 não tenha ideia de quem são.

Sobre a ideia de caracterização de personagens através de elementos sonoros, Ren Klyce dá um exemplo do filme *Se7en* (Carlyle *et al.*, 1995) onde com um simples som de uma aliança a bater na chávena se pode dizer algo sobre uma personagem desde o ponto de vista de alguém.

Há um som excelente quando Gwyneth pousa a mão e ouvimos a sua aliança a bater na chávena. (...) É incrível como um som tão simples nos diz que é ela é casada e ama o marido. São pequenos pormenores que julgamos serem insignificantes, mas que esse pequeno som prova o quanto são importantes. (Fincher, 1997)



Frame de A Instalação do Medo, 2016, de Ricardo Leite.

O design de som trabalha também através do som da campainha a criação de tensão através do *acting* com que este som é produzido, traduzindo assim a pressão e insistência de quem a toca e a questão do enquadramento e perspetiva através da forma como o som da campainha ecoa no espaço narrativo, dando a compreender ao espectador inconscientemente a sua proximidade e intencionalidade.

Na chegada da Mulher perto da porta percebe-se, pelo enquadramento sonoro, que a campainha está mais próxima e que quem a toca está cada vez mais persistente através da forma como o som se apresenta no espaço. Subtilmente mais uma vez o design de som procura estabelecer acusticamente a tempo inteiro a relação dos elementos narrativos no espaço onde decorre a ação. Esta é também uma forma de composição e caracterização da *Mise-en-scène Sonora* na história.

CENA 7

Hall de entrada, mulher abre a porta e conversa com os instaladores.



Frame de A Instalação do Medo, 2016, de Ricardo Leite.

A Mulher abre a porta e sentimos a passagem do vento que está a ser trabalhado como ambiência do interior da casa. Através desse som consegue-se sugerir essa ideia de isolamento e claustrofobia. O filme que serviu como referência para este tipo de sugestão foi *Barton Fink* (Coen et al., 1991).

Também através do som das portas a ranger procura-se caracterizar um espaço podre, cheio de humidade e visualmente vazio em mais um exemplo da consonância do ponto de vista audiovisual trabalhada pelo design de som.

Mulher conversa com instaladores. Carlos fala “Bom dia, minha senhora, viemos para instalar o medo”. Ouvimos de fundo uma sirene que é o ponto de vista do estado emocional da mulher trabalhado subjetivamente pelo som a ecoar no espaço, a mesma sirene que se irá ouvir no momento da intimidação de Carlos à Mulher durante a cena 8 e nos créditos finais com o mesmo propósito narrativo e reforçando a relação do som associado à forma como esta vê os instaladores e à estrutura narrativa cíclica da sociedade distópica da história. A sirene é trabalhada como um *leitmotiv* sonoro, um recurso linguístico inspirado no filme *M* (Lebenzal & Lang, 1931).

One of the first uses of leitmotif was in Fritz Lang's M (1931). And there, we find an application of leitmotif that opens new possibilities. Leitmotif is presented at the very beginning in the title sequence. While we see a large "M" covering the screen, we listen to a fragment of Edward Grieg's Peer Gynt. The simple, repetitive and effective rhythmic theme is immediately retained in auditory memory, making it very easy to associate with the mysterious murderer. But it is not the same music which establishes the link: it's the murderer's whistling which tells us that this man - whose face is not seen - is M. This example is interesting because

- despite its simplicity - it introduces the idea of identifying or labelling a character by means of sound. (Costantini)³

Este é mais um exemplo da forma como o design de som é trabalhado desde o ponto de vista da personagem principal. Esta cena vive essencialmente do diálogo fundamental que serve como base do tema distópico trabalhado na história. O facto de o Realizador ter optado por não usar um texto a contextualizar o espectador da história distópica no início do filme faz com que esta cena se torne preponderante para a percepção do contexto distópico por parte do espectador.

Toda a cena decorre sob um silêncio sepulcral e esse mesmo silêncio entre as frases torna-se imprescindível para o impacto das palavras dirigidas por Carlos à Mulher parecerem disparos. O design de som procura inteligentemente explorar esse silêncio entre frases durante o diálogo, permitindo ao espectador absorver um texto muito particular e importante para a compreensão da história. É também através desse silêncio, que inspirado no filme *Jaws* (Brown et al., 1975) e na forma como nesse filme se utiliza um simples som de uma boia de sinalização como sugestão de terror e suspense depois do ataque do tubarão, quem em *A Instalação do Medo* se usa um elemento sonoro no mundo diegético como o trinco da porta para criar tensão sob o ambiente silencioso estratégico.



Frame de A Instalação do Medo, 2016, de Ricardo Leite.

Nesta cena, no enquadramento visual vemos pela primeira vez o mata-moscas que irá ser utilizado pelo design de som na cena seguinte e verifica-se, como referido no capítulo anterior, a consonância audiovisual entre som e imagem do conceito *Mise-en-scène Sonora* na composição do espaço presente no filme *A Instalação do Medo*.

³ Disponível em <http://filmsound.org/gustavo/leitmotif-revisited.htm>

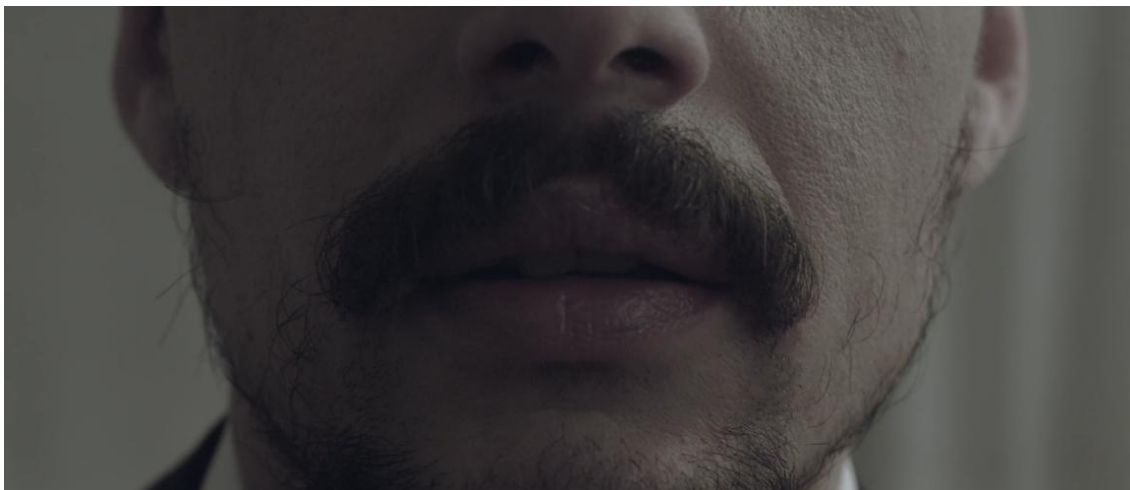
Com a pontuação audiovisual de uma mosca a morrer depois da frase “o medo?” por parte da personagem principal e o som da mosca associado à entrada dos instaladores na casa no início da cena seguinte, completa-se parte do processo da intervenção narrativa do design de som no filme. Nesta fase apresenta-se todos os elementos narrativos que mais tarde irão ser utilizados pelo design de som para ajudar a contar a história do filme. (ambiências, timbre da campainha, trovões, mata-moscas, mosca e sirene).

So in a sense, in the Hollywood jargon all of the plot points are being set up in this part of the film. All of which we will come back to (Scorsese, 1976)

A cena 7 é uma cena chave onde o diálogo é o principal foco e o design de som prepara-se essencialmente para plantar algumas ideias de linguagem utilizadas posteriormente na história. Estes momentos são essenciais para a eficácia do conceito de design de som aplicado (*Mise-en-scène Sonora*)

CENA 8

Sala, Instaladores conversam com mulher, Sousa usa o berbequim e sai de cena. Carlos intimida mulher quando estes ficam sozinhos. Sousa volta.



Frame de A Instalação do Medo, 2016, de Ricardo Leite.

Instaladores entram em casa da Mulher e decorre um diálogo na sala que se transforma na primeira intimidação por parte dos instaladores, utilizando o berbequim que se sobrepõe às palavras de Carlos, onde ouvimos a palavra-chave da história – medo.

Neste momento justifica-se o timbre da campanha associado ao berbequim através da primeira incursão psicológica sobre a Mulher por parte dos instaladores, onde através do diálogo metadieético entre o som do berbequim e as palavras, proferidas por Carlos à Mulher, servem como uma tradução do imaginário do seu estado de espírito alterado no momento. O filme no qual foi inspirado o uso do design de som como uma tradução do imaginário do seu estado de espírito alterado na mente da personagem utilizando o mesmo recurso técnico foi o filme *Snowden* (Borman *et al.*, 2016).

Antes do diálogo entre instaladores e a Mulher na sala, ouve-se uma mosca a entrar no espaço narrativo no momento em que os instaladores entram, ajudando a associar esse som aos mesmos. Mais uma vez o design de som trabalha a relação entre as personagens desde o ponto de vista da mulher e planta a ideia de associação do som da mosca à entrada dos instaladores na casa, ideia essa que acaba por ser preponderante na eficácia da metáfora sonora na cena da segunda intimidação, onde se junta o som do elemento audiovisual trabalhado durante a cena 7 (mata-moscas) com o som da mosca associado à entrada dos instaladores (cena 8).

Desde o ponto de vista da Mulher, ela é um mata-moscas que vê estes instaladores como uma mosca que ninguém pretende ter em casa e se pretende ver livre dela. Toda a metáfora é construída a partir do argumento fruto do método no qual este conceito de design de som (*Mise-en-scène Sonora*) é suportado, um método de colaboração que permite ao departamento de som pensar o design de som para a história ainda na fase inicial de gestação criativa, sugerindo elementos interventivos no *storytelling* do filme que permite aos departamentos de Arte, Fotografia e Som trabalhar e compor em consonância a *Mise-en-scène* audiovisual da história.



Frame de A Instalação do Medo, 2016, de Ricardo Leite.

Esta segunda intimidação por parte de Carlos na Mulher é toda ela pontuada com música que entra em diálogo com o significado das palavras de Carlos, pois foi editada de forma a se conectarem.

Repare-se na forma como o segundo tema se desenvolve de acordo com o diálogo “Resistir a quê? Ela é uma mulher, ele é um homem, ele está armado, ela mora sozinha, cometeu o erro crasso de lhes abrir a porta.” E quando Carlos insinua “E o colega está a chegar...” a mesma melodia é agora desenvolvida no plural pela secção de cordas indo de encontro com a insinuação de Carlos relativamente à vantagem numérica dos instaladores perante a mulher.

Música e som como referido anteriormente ainda neste capítulo (subcapítulo 5.4), trabalham a mesma categoria sensorial e fruto da metodologia de trabalho foi possível todos os temas serem editados e trabalhados pelo Designer de Som em Pós Produção de forma a que o diálogo entre o conceito (*Mise-en-scène Sonora*) e o departamento de música trabalhassem de acordo com o *storytelling* sob o ponto de vista emocional da personagem principal. O trabalho de edição deste tema nesta cena é o reflexo disso mesmo.

Nesta mesma cena, Sousa, antes da segunda intimidação de Carlos à Mulher, sai fora da casa e a forma como este fecha a porta é completamente distinta da forma como a mulher fecha a porta anteriormente (início da cena 8). Como o fechar de porta é ouvido apenas fora do campo visual, a *Mise-en-scène Sonora* utiliza mais uma vez um elemento para caracterizar uma personagem, o mesmo elemento sonoro que caracteriza a fragilidade da mulher quando esta abriu e fechou a porta com a presença dos instaladores agora é ouvido de uma forma completamente distinta, ou seja, bruta de, acordo com a personalidade de Sousa.

Também nesta cena se começa a construir a tempestade da personagem principal. Repare-se como o som através de linguagem subentendida constrói uma história paralela a que se esta a ver, uma história que se esta a sentir. Toda a *Mise-en-scène Sonora* do filme é um reflexo sonoro do estado de espírito da personagem principal. Esse é o trabalho do design de som nesta história, fazer sentir o espectador a história através do reflexo do estado de espírito da personagem principal nesse espaço narrativo.



Frame de A Instalação do Medo, 2016, de Ricardo Leite.

O anúncio da chegada de alguém na casa da Mulher através do bater de porta durante esta cena acontece sem campainha, pois já foi revelada a identidade das personagens que no início do filme estavam do outro lado da porta. Assim, com a opção pelo som de bater de porta, ao invés do som da campainha, levanta questões relativamente à entidade da pessoa, onde o som da chaleira intensifica ainda mais essa intenção dramática.

No final desta cena ouve-se a antecipação sonora para a cena 9. O interessante é a dualidade de leitura sensorial que esta antecipação sonora é capaz de ter a nível interpretativo no espectador. No momento em que a mulher se desloca para abrir a porta a Carlos e se começa a ouvir o som da chaleira trabalhado como um som subjetivo que linguisticamente se traduz como o estado de espírito alterado momentâneo da Mulher que serve para acentuar o momento de tensão e acaba resultando num som diegético da chaleira que a mulher serve a Carlos na cena seguinte.

Um dos exemplos que serviu como influência na utilização deste tipo de discurso que traduz o estado de espírito alterado de uma personagem no cinema foi o filme *Blackmail* (Maxwell & Hitchcock, 1929). Ali, temos um momento onde também uma personagem feminina, Alice, percebe a repetição consecutiva da palavra "*Knife, Knife, Knife,...*" depois de ter assassinado um homem com uma faca.

Com o uso do som da chaleira, construiu-se uma sensação de tensão a partir do estado de espírito da Mulher num momento preponderante da história, utilizando também dois recursos estilísticos como a antecipação e sobreposição sonora na transição entre duas cenas permitindo antecipar a ação que vai iniciar a cena seguinte e impor uma passagem temporal para uma cena onde já chove e metaforicamente se

vive a tempestade da personagem anunciada através da *Mise-en-scène Sonora* anteriormente.

Sousa fala “Parece que vai começar a chover”, mais uma linha de diálogo fruto da metodologia de trabalho que permitiu uma colaboração entre departamentos a partir do argumento, que permitiu justificar e dar coesão a todo o pontualismo de tensão utilizado por elementos como trovões e chuva na cena seguinte, tornando eficaz e coeso todo este conceito de *Mise-en-scène Sonora* na história.

CENA 9

Cozinha, Mulher serve chá a Carlos, chove lá fora, ouve-se o berbequim e a instalação a ser construída na sala.



Frame de A Instalação do Medo, 2016, de Ricardo Leite.

Começamos com a conclusão e definição do som da chaleira que antecipa esta cena. Toda a cena 9 decorre sob chuva justificado nos enquadramentos visual e sonoro em mais um exemplo de consonância audiovisual entre som e imagem fruto do método de colaboração entre Realizador e Designer de Som que permite trabalhar o conceito de *Mise-en-scène Sonora* a partir do argumento e construir uma atmosfera que fosse de encontro ao estado de espírito da mulher nesta cena, pois nas primeiras versões do argumento esta cena não tinha sido pensada desta forma.

O facto de o momento se apresentar debaixo de chuva, ajuda logo na primeira instância ao espectador compreender a elipse temporal, ameniza a tradução do som meta-diegético para diegético da chaleira e estabelece a atmosfera sob o qual toda a cena irá decorrer. Como fundamentado anteriormente, trabalha-se todo o *storytelling*

sob o ponto de vista emocional da personagem principal e todo o uso destes recursos são a tradução disso mesmo.

Ouve-se um trovão, já referido anteriormente, é trabalhado de forma a pontuar o arco de transformação da personagem ao longo da história e faz a mulher olhar para a janela, o berbequim de Sousa ouve-se na imagem sonora a furar paredes fora do enquadramento visual. Repare-se que o mesmo espaço da cena 6 é agora trabalhado tanto visualmente como a nível de design de som de forma completamente distinto, pois o estado de espírito da nossa personagem principal é diferente logo todo o espaço é o reflexo disso mesmo.

A mulher desloca-se com Carlos para a sala onde se ouve em mais um momento de discurso meta-diegético um tremor de terra que a transporta para a demonstração da instalação do medo.

CENA 10

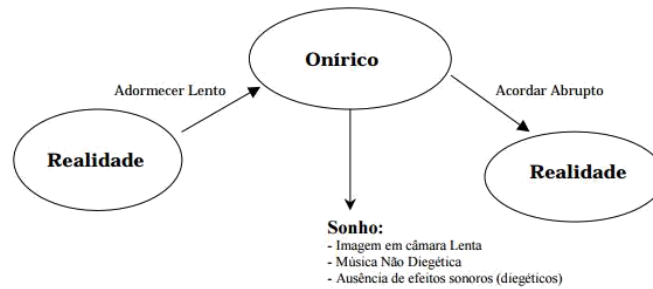
Demonstração da instalação do medo.



Frame de A Instalação do Medo, 2016, de Ricardo Leite.

A demonstração da instalação do medo por parte dos instaladores exerce-se num momento onírico que corresponde à representação visual e sonora de uma experiência em que uma personagem abandona o seu estado sensorial normal de realidade, entrando num plano de perceção emocional muito aproximado a de um sonho, onde permanece durante algum tempo, retornando bruscamente à realidade (normalmente por efeito de um evento diegético) ⁴.

⁴ Disponível em (http://www.abarbosa.org/docs/som_para_ficcao.pdf).



*O diagrama que se segue representa as fases de um momento onírico e as respectivas características sonoras e visuais.*⁵

Esta cena é a representação desse tipo de discurso meta-diegético com maior expressão e dessa forma todo o design de som procura expressar-se de acordo com essa quebra com a realidade diegética trabalhada até então.

Toda a cena é trabalhada sob uma bolha acústica, através de processamento como *reverberação* e *eco* nas vozes dos instaladores, procurando assim traduzir linguisticamente através do design de som uma diferente realidade sensorial até então e a entrada metafórica dos instaladores por dentro da cabeça da personagem principal que é sempre o nosso ponto de vista do *storytelling* e consequência como fundamentado anteriormente do ponto de vista do uso do conceito de design de som (*Mise-en-scène Sonora*) trabalhado na história.

Dessa forma, os únicos sons que não são trabalhados através desse tipo de processamento nesse mundo imaginário traduzido nessa bolha acústica para o espectador são os sons produzidos pela mulher, procurando que estes através do contraste de estarem sem processamento traduzirem a perspectiva narrativa do momento, isto é, estar dentro daquela personagem logo todo o som produzido por esta é seco, introspetivo e muito mais pessoal.

Também a própria música quebra esteticamente com a forma como vinha se expressando até então. Apesar de não ser da competência do Designer de Som trabalhar musicalmente qualquer momento do filme, devido a questões relacionadas com incoerência narrativa desde o ponto de vista narrativo da história nos temas pensados e gravados para o momento, optou-se por se procurar uma solução que se mostrasse mais próxima do tipo de linguagem trabalhada e fosse de encontro às intenções narrativas no momento.

⁵ Disponível em (http://www.abarbosa.org/docs/som_para_ficcao.pdf).

Assim surgiu *In the Hall of the Mountain King* de Edvard Grieg, uma música que faz invariavelmente parte da história do cinema pela sua presença em filmes icónicos como *The Social Network* (Brunetti *et al.*, 2010) e *M* (Lebenzal & Lang, 1931).

O momento onírico é uma forma satírica da tratar o circo que é a forma de opressão e controlo da sociedade através do medo. Esta demonstração da instalação do medo é tratada como uma paródia e ridicularizada desta forma através de uma atmosfera sombria e particularmente ridícula. Na mistura da música com o design de som é utilizado o mesmo processamento que nas vozes dos instaladores, conectando assim desde o ponto de vista emocional da Mulher o tema musical com os protagonistas (instaladores) que se exercem sobre ela.

O uso deste tema vai de encontro em parte à forma como por exemplo em *The Social Network* (Brunetti *et al.*, 2010), David Fincher em colaboração com o seu Sound Designer Ren Klyce e os seus compositores Trent Reznor e Atticus Ross usaram o mesmo tema, não com o mesmo propósito narrativo mas como um momento de mudança do filme, onde é através da forma como este momento é caracterizado musicalmente em contraste com toda a linguagem do filme que ajuda a perceber o ponto de mudança narrativo do filme que provoca o *plot twist* da história.

CENA 11 até 13

Transição da instalação para a sala, Sousa vai à casa de banho, Mulher pega em pé de cabra e bate em Sousa e depois faz o mesmo com Carlos.



Frame de A Instalação do Medo, 2016, de Ricardo Leite.

Regressa-se abruptamente do momento da demonstração da instalação do medo com o som de um trovão que serve, como já referido anteriormente, para pontuar o arco de transformação da personagem ao longo da história.

Depois de um diálogo entre os instaladores e a Mulher, Mulher e Sousa saem da sala visto Sousa querer ir a casa de banho. Mulher pega no pé de cabra (com o som do pé de cabra a servir como o *leitmotiv* sonoro referido da cena 2) e ouve-se o som de Sousa a cair na sala no enquadramento visual de Carlos, não se ouve a pancada só Sousa a cair, a Mulher aproxima-se de Carlos e bate-lhe. A mulher só se ouve a partir do momento que entra no enquadramento visual, acentuando o efeito surpresa numa clara influência do design de som do filme *Cast Away* (2000) quando Chuck Noland sozinho no meio do oceano ouve apenas o navio que acaba por salvá-lo quando ele se apresenta no enquadramento visual.

CENA 14

Casa de banho, Carlos com arma apontada, Mulher revela corpos na banheira e mata Carlos.



Frame de A Instalação do Medo, 2016, de Ricardo Leite.

Voltamos ao ambiente sombrio do início do filme, aqui usando *leitmotiv* pontual do mesmo trovão no background dos créditos iniciais do filme.

Nesta cena o revólver cala a respiração de Carlos, numa alusão à mesma ideia invertida das recorrentes interrupções dos instaladores na Mulher até então e onde a partir deste momento toda a linguagem e mecanismos de tensão na aplicação do conceito design de som (*Mise-en-scène Sonora*) associados à intimidação dos instaladores na mulher até este momento usam-se no sentido inverso com o design de som a utilizar as mesmas ferramentas narrativas na intimidação da Mulher ao instalador Carlos numa tradução do *plot twist* da história no conceito de design de som (*Mise-en-scène Sonora*).



Frame de A Instalação do Medo, 2016, de Ricardo Leite.

Por fim, utilizando um longo *split second* de forma a manipular subconscientemente os ouvidos do espectador, fazendo-o adormecer psicoacusticamente para que o som final tenha muito mais impacto, mesmo que narrativamente este esteja à espera. Ouvimos o som do disparo em preto e sai-se para os créditos finais.

6. Conclusão

Com este ensaio pretendeu-se estudar e analisar o uso do conceito *Mise-en-Scène Sonora* no filme *A Instalação do Medo*, conceito pensado e desenvolvido numa perspetiva de evidenciar o ponto de vista do *storytelling* da curta-metragem realizada. Como referido no resumo, a opção pela criação do conceito *Mise-en-Scène Sonora* deveu-se às características particulares do enredo distópico do filme referido e todas as inspirações e referências que fundamentam toda a aplicação do conceito *Mise-en-Scène Sonora* no filme são em parte de autores que influenciaram a criação dos ideais do próprio conceito (*Mise-en-Scène Sonora*), autores esses que escreveram a história do cinema.

A presença do Designer de Som no processo colaborativo inicial de gestação criativa foi preponderante para que este pré-estabelecesse, ainda nessa fase, o conceito de design de som a utilizar e a forma como este interviria narrativamente na história, permitindo que, olhando às características particulares do conceito *Mise-en-Scène Sonora*, como por exemplo, a consonância audiovisual entre som e imagem na sua colaboração unilateral de ambos na composição da *Mise-en-scène* do filme, se tornou preponderante que fosse pré estabelecido toda a composição desse mesmo espaço antes da fase de produção, não esperando que o filme estivesse concebido a nível de produção e montagem para poder pensar a função que o som teria sobre o produto estabelecido até à Pós Produção.

Tudo é pré estabelecido e composto a partir do argumento e das necessidades narrativas do ponto de vista do *storytelling* do Realizador, pois o trabalho de um conceito como *Mise-en-Scène Sonora* sem o prévio estabelecimento e composição do espaço narrativo a partir do argumento ficaria refém linguisticamente do que uma *Mise-en-scène* desenvolvida naturalmente pelos departamentos de Arte e Fotografia lhe poderia oferecer e não seria rico o suficiente para nos processos seguintes aumentar a expressividade e potencial do conteúdo da história, principalmente num filme tão particular como *A Instalação do Medo* onde toda a ação decorre em apenas num espaço.

Foi procurado que o espectador não assistisse apenas o filme, mas que fizesse também parte dele através de uma linguagem subentendida que constrói uma história paralela a que estamos a ver, uma história que estamos a sentir e com esse objetivo foi pensado um conceito de design de som (*Mise-en-Scène Sonora*) que se considera ser o mais adequado para a história que se pretendeu contar. Conceito (*Mise-en-Scène Sonora*) suportado por um método que tornou possível compor uma *Mise-en-*

Scène audiovisual onde todos os sons que correm e ecoam nesse espaço pretendem de alguma forma sussurrar-lhe alguma coisa relativamente à história que está a ser contada.

Esta aplicação do conceito (*Mise-en-Scène Sonora*) no filme *A Instalação do Medo* é a maior prova de como a inclusão do Designer de Som na fase inicial de gestação criativa onde se estabelece grande parte do potencial artístico da obra, consegue de forma consciente transformar o design de som numa ferramenta poderosa do *storytelling* do filme.

Todo o resultado do Design de Som no filme *A Instalação do Medo* é o reflexo do pensamento do cinema enquanto arte audiovisual. As pessoas que o idealizaram, acreditam no desenvolvimento de um conceito assente no pensamento de um design de som adequado para uma história, suportando-se e inspirando-se na relação do autor com a história do cinema, na sua assinatura. Demonstrando assim que o desenvolvimento de uma linguagem tão particular como o cinema será sempre a partir do próprio cinema.

7. Anexos

- Argumento
- DVD com o filme *A Instalação do Medo*
- Exemplo Vídeo Cena *Barton Fink*, 1991 (abrir a porta como sugestão da ideia de isolamento e claustrofobia)
- Exemplo Vídeo Cena *Blackmail*, 1929, Alfred Hitchcock (tradução do estado de espírito alterado de uma personagem)
- Exemplo Vídeo Cena *Carnage*, 2011 (Caraterísticas *Mise-en-scène Sonora*)
- Exemplo Vídeo Cena *Cast Away*, 2000, Robert Zemeckis (efeito surpresa)
- Exemplo Vídeo Cena *Gone Girl*, 2014 (Caraterísticas *Mise-en-scène Sonora*)
- Exemplo Vídeo Cena *Jaws*, 1975, Steven Spielberg (sugestão terror)
- Exemplo Vídeo Cena *Lo imposible*, 2012 (pré disposição desde os créditos iniciais, apresentação do “tom” sonoro)
- Exemplo Vídeo Cena *Se7en*, 1995 (caraterização de uma personagem através de um som)
- Exemplo Vídeo Cena *The Big Short*, 2015 (Caraterísticas *Mise-en-scène Sonora*)
- Exemplo Vídeo Cena *The King's Speech*, 2010 (Caraterísticas *Mise-en-scène Sonora*)
- Exemplo Vídeo Cena *The Social Network*, 2010 (In the Hall of the Mountain King)
- Exemplo Vídeo Cena *The Social Network*, 2010 (leitmotiv arco personagem através de um instrumento no Original Motion Picture Score)
- Exemplo Vídeo Cena *The Social Network*, 2010 (espaço como representação da tempestade personagem)
- Exemplo Vídeo Cena *Truth*, 2015 (espaço como representação da tempestade personagem)
- Script Sonoro (Aplicação do conceito *Mise-en-scène Sonora*)

8. Glossário

- **“Cor” do som** - Cor” do som é o termo associado ao timbre do som. A característica do som que distingue a qualidade do tom de qualquer som.
- **Arco Dramático** - Arco Dramático é um termo associado ao percurso da ação que cresce na história até que atinja seu ponto de ebulição.
- **Banda Sonora** - Banda Sonora é todo o som de um filme, incluindo além da música, todos os efeitos sonoros e os diálogos. É a banda do som no qual todo o som se apresenta.
- **Foley** - Foley é uma técnica que consiste em recriar sons com o objetivo de substituir os sons de uma cena já gravada, seja porque os sons não ficaram bem captados, seja para realçá-los de acordo com as intenções dramáticas do filme.
- **Frame** – Frame é cada um dos quadros ou imagens fixas de um produto audiovisual.
- **Grading Sonoro** - Grading Sonoro é um termo utilizado por David Fincher nos comentários sobre o design de som do filme *Gone Girl* (Chaffin et al., 2014) sobre uma das principais propriedades do design de som num filme que consiste em caracterizar um espaço de acordo com a “cor” dramática do momento.
- **Leitmotiv** – Leitmotiv é uma técnica de composição introduzida por Richard Wagner no mundo da música para teatro, constituindo-se num tema associado, no decorrer de todo o drama musical, a uma personagem, uma situação, um sentimento, ou um objeto. Foi introduzido em 1931 no cinema por M de Fritz Lang e é adaptado neste filme através do design de som com sons associados ao estado de espírito da personagem do filme, conectando pontos narrativos no decorrer da história.
- **Main Theme** - Tema principal de um filme sob o qual todo o Original Motion Picture Score se desenvolve.
- **Onírico** - A palavra onírico tem origem na palavra *oneiros* proveniente do Grego antigo e significa sonho.
- **Plot twist** - Plot twist é uma mudança radical na direção esperada ou prevista da história.
- **Sound Effects** - Sound Effects são sons criados ou editados artificialmente, utilizados para enfatizar o papel de simulação da realidade psico-acústica tal como a conhecemos, são frequentemente utilizados para a introdução de novas realidade e conceitos sonoros, sendo que neste momento, em que estão

instituídas plataformas e edição não linear, as possibilidades criativas são maiores do que nunca.

- **Split Second** - Split Second é uma técnica utilizada por norma antes de um impacto sonoro de forma a que através de um pequeno silêncio antes, esse som tenha mais impacto sob o espectador que se viu “adormecido” psicoacusticamente.
- **Storytelling** - Storytelling no cinema é uma palavra em inglês, que está relacionada com uma narrativa que consiste numa linguagem que utiliza palavras, ferramentas ou recursos audiovisuais para transmitir uma história.

8. Bibliografia

- Alexandrov, G., Eisenstein, S.M. & Pudovkin, V. (2014) *A Statement on Sound (USSR, 1928)*, MacKenzie, S. (ed.) *Film Manifestos and Global Cinema Cultures: A Critical Anthology*, Berkeley: University of California Press.
- Barthes, R. (1985) *Listening*, Berkeley: University of California Press.
- Bordwell, D. & Thompson, K. (1985) *Fundamental Aesthetics of Sound in the Cinema*, Belton, J. & Weis, E. (ed.) *Film Sound: Theory and Practice*, Nova Iorque, Columbia University Press.
- Colbert, M. (2015) *Entrevista para o IRI*, Porto: ESMAE.
- Chion, M. (2011) *A Audiovisão: Som e Imagem no Cinema*, Trad. P.E. Duarte, Lisboa: Edições Texto & Grafia.
- Gollin, R.M. (1992) *A Viewer's Guide to Film: Arts, Artifices, and Issues*, Nova Iorque: MacGraw Hill Companies, Inc.
- Lievsay, S. (2014) *Entrevista para o IRI*, Porto: ESMAE
- Lynch, D. (2003) *Action and Reaction*, Freeman, D. & Sider, J & Sider, L. (ed.) *Soundscape: The School of Sound Lectures 1998-2001*, Londres: Wallflower Press.
- Thompson, D. (2015) *Como Ver um Filme*, Trad. M. Galeão, Lisboa: Bertrand Editora.

9. Filmografia

- Atienza, A. (prod.), Agustín, A. (prod.), Barrois, G. (prod.), Lavigne, E.L. (prod.) & Bayona, J.A. (real.). (2012). *Lo Imposible*. [Filme]. Espanha / E.U.A.: Mediaset España, Summit Entertainment, Apaches Entertainment, Telecinco Cinema, Canal+ España, La Trini, Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales, Generalitat Valenciana, Institut Valencià de Cinematografia
- Borman, M. (prod.), Kopeloff, E. (prod.), Shulz-Deyle, P. (prod.), Sulichin, F. (prod.) & Stone, O. (real.). (2016). *Snowden*. [Filme]. E.U.A. / Alemanha / França: Endgame Entertainment, Vendian Entertainment, KrautPack Entertainment
- Brown, D. (prod.), Zanuck, D.F. (prod.) & Spielberg, S. (real.). (1975). *Jaws*. [Filme]. E.U.A.: Zanuck/Brown Productions, Universal Pictures
- Brunetti, D. (prod.), Chaffin, C. (prod.), De Luca, M. (prod.), Rudin, S. (prod.) & Fincher, D. (real.). (2010). *The Social Network*. [Filme]. E.U.A.: Columbia Pictures, Relativity Media
- Canning, I. (prod.), Sherman, E. (prod.), Unwin, G. (prod.) & Hooper, T. (real.). (2010). *The King's Speech*. [Filme]. Reino Unido, E.U.A., Austrália: See-Saw Films
- Carlyle, P. (prod.), Kopelson, A. (prod.) & Fincher, D. (real.). (1995). *Se7en*. [Filme]. E.U.A.: Cecchi Gori Pictures, Juno Pix, New Line Cinema
- Chaffin, C. (prod.), Donen, J. (prod.), Milchan, A. (prod.), Witherspoon, R. (prod.) & Fincher, D. (real.). (2014). *Gone Girl*. [Filme]. E.U.A.: Twentieth Century Fox Film Corporation, Regency Enterprises
- Chaffin, C. (prod.), Donen, J. (prod.), Milchan, A. (prod.), Witherspoon, R. (prod.) & Fincher, D. (real.). (2014). *Gone Girl*. [Filme]. E.U.A.: Twentieth Century Fox Film Corporation, Regency Enterprises, TSG Entertainment, Artemple Hollywood, New Regency Pictures, Pacific Standard
- Chaffin, C. (prod.), Rudin, S. (prod.), Stærmosé, S. (prod.), Søndberg, O. (prod.) & Fincher, D. (real.). (2011). *The Girl With the Dragon Tattoo*. [Filme]. E.U.A., Suécia, Noruega: Columbia Pictures, MGM, Scott Rudin Productions, Yellow Bird, Film Rites, Ground Control
- Coen, E. (prod.), Coen, J. (prod.), Coen, E. (real.) & Coen, J. (real.). (1991). *Barton Fink*. [Filme]. E.U.A.: Circle Films, Working Title Films
- Coppola, F.F. (prod.) & Coppola, F.F. (real.). (1979). *Apocalypse Now*. [Filme]. E.U.A.: Zoetrope Studios

- Coppola, F.F. (prod.) & Coppola, F.F. (real.). (1974). *The Conversation*. [Filme]. E.U.A.: The Directors Company, The Coppola Company, American Zoetrope, Paramount Pictures
- Fischer, B. (prod.), Mankoff, D. (prod.), Ratner, B. (prod.), Sherak, W. (prod.), Spaulding, A. (prod.), Vanderbilt, J. (prod.) & Vanderbilt, J. (real.). (2015). *Truth*. [Filme]. E.U.A., Austrália: Mythology Entertainment
- Gardner, D. (prod.), Kleiner, J. (prod.), Milchan, A. (prod.), Pitt, B. (prod.) & McKay, A. (real.). (2015). *The Big Short*. [Filme]. E.U.A.: Plan B Entertainment, Regency Enterprises
- Gladstein, R.N. (prod.), McIntosh, S. (prod.), Sher, S. (prod.) & Tarantino, Q. (real.). (2015). *The Hateful Eight*. [Filme]. E.U.A.: Double Feature Films, FilmColony
- Hanks, T. (prod.), Rapke, J. (prod.), Starkey, S. (prod.), Zemeckis, R. (prod.) & Zemeckis, R. (real.). (2000). *Cast Away*. [Filme]. E.U.A.: Twentieth Century Fox Film Corporation, Dreamworks SKG, ImageMovers, Playtone
- Maxwell, J. (prod.) & Hitchcock, A. (real.). (1929). *Blackmail*. [Filme]. Reino Unido: British International Pictures
- Nebenzal, S. (prod.) & Lang, F. (real.). (1931). *M*. [Filme]. República de Weimar: Nero-Film AG
- Saïd, S.B. (prod.) & Polański, R. (real.). (2011). *Carnage*. [Filme]. França, Alemanha, Polónia, Espanha: SBS Productions, Constantin Filmproduktion, SPI Film Studio, Versátil Cinema, Zanagar Films, France 2 Cinéma, Canal+, CinéCinéma, France Télévisions, Polski Instytut Sztuki Filmowej, Wild Bunch

10. Webgrafia

- Baptista, A. (2007) *Funções da música no cinema: Contribuições para a Elaboração de Estratégias Compositivas* (tese de mestrado não publicada). Universidade Federal de Minas Gerais, Brasil.
- Barbosa, A., O Som em Ficção Cinematográfica [em linha] http://www.abarbosa.org/docs/som_para_ficcao.pdf
- Constantini, G, *Leitmotif revisited* [em linha] (<http://filmsound.org/gustavo/leitmotif-revisited.htm>)
- Semanick, M. *The Sound/Music of The Girl with the Dragon Tattoo* [em linha] (<http://soundworkscollection.com/videos/dragontattoo>)
- Thom, R. (1990) *Designing a Movie for Sound* [em linha] (http://filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm)
- Thom, R. (2013) *Sundance 2013: The Sound of Your Story* [em linha] (<http://soundworkscollection.com/videos/sundance-2013-the-sound-of-your-story>)
- Ulano, M. (2015) Not Replacing A Single Word In Post-Production - Production Sound Mixer Mark Ulano Full Interview [em linha] (<https://www.youtube.com/watch?v=5FOmDtJDa2Q>)

A Instalação do Medo de Ricardo Leite
Design de Som por Tiago Cardoso

Script Sonoro (Aplicação do conceito Mise-en-scène Sonora)



A instalação do medo. 12-02-2016

por:

Ricardo Leite.

A partir de: "A instalação do medo." de Rui Zink

Ricardo Leite

ricardoleite.cinema@gmail.com

CENA 1: INT. QUARTO DE BANHO - DIA

A MULHER(35) está nua a despejar um balde de gelo na banheira. Ouve-se o som da campainha, ela vira a cara repentinamente fica tensa, alarmada.

CENA 2: INT. SALA - DIA

Espreita pela óculo, fica surpresa.

Baixa-se, pega no pé de cabra, levanta-se e sai a passo largo.

CENA 3: INT. QUARTO - DIA

Entra no quarto, acorda o filho com cuidado. Tocam novamente. Pega nele ao colo, sai.

CENA 4: INT. CORREDOR - DIA

Leva o filho ao colo, ainda meio a dormir, pára, olha em volta.

Entra na casa de banho.

CENA 5: INT. QUARTO DE BANHO - DIA

Pousa-o e olha-o com ternura. Tocam novamente. Olha em direcção a porta principal.

MULHER

Chiuu...

O filho assente, e esfrega os olhos.

A MULHER tenta fechar a porta mas esta range, ela reage, pousa o pé de cabra perto da porta, deixa-a encostada.

CENA 6: INT. COZINHA - DIA

Aperta os botões da bata, põe as mãos nos bolsos, tira um brinquedo do bolso, olha para ele. Tocam novamente, desta vez mais insistentemente. A MULHER olha na direcção da porta, aperta o brinquedo, guarda no bolso.

CENA 7: INT. SALA - DIA

Chega à porta de entrada. Respira fundo. Tocam novamente, batem à porta. Abre-a, vê-se dois homens.

MULHER

D-desculpem, estava com a máquina de lavar, não ouvi...

Fica atrapalhada, não se ouve um único barulho. Os homens olham-na fixamente, não reagem à mentira.

CARLOS(40)

Bom dia, minha senhora. Viemos para instalar o medo.

MULHER

O-o medo?...

CARLOS

Sim, a senhora não foi avisada ?

MULHER

Tem de ser hoje ? É que eu já tinha planeado...

CARLOS interrompe-a.

CARLOS

Minha senhora, o progresso não para, isto é pelo bem do país!...ou é contra o progresso ?

A MULHER não responde.

CARLOS

Ou contra o medo!

MULHER

Não, claro que não...

CARLOS

A senhora sabe que é um objectivo patriótico. Directiva nº 359/13. Portaria 8: "Todos os lares devem ter o medo instalado num prazo de 120 dias." A senhora compreende? (A MULHER não responde)

CARLOS

Olhe que quem a avisa, minha senhora... O protocolo é explícito. Cidadão que, à terceira, não confirme que entende as instruções pode e deve, sublinho o deve, para a senhora perceber que nada nos move pessoalmente contra si, ser objecto da devida admoestação física, a eleger dentro das legalmente permitidas, ao critério da equipa de instalação.

SOUSA(45) que está atrás de CARLOS, coça a zona genital. A MULHER repara no gesto de SOUSA, e fica desconfiada a olhar para ele.

CARLOS
Compreende minha senhora ? Diga
que sim.

MULHER
Sim...

CENA 8: INT. SALA - DIA

CARLOS fica aliviado, entram os dois repentinamente. A MULHER fecha a porta, enquanto olha para eles. Ficam os dois parados a avaliar a sala. CARLOS tira o bloco de folhas que tem debaixo do braço e começa a tirar notas enquanto olham em volta e gesticulando.

CARLOS
Quantas pessoas vivem aqui?

MULHER
Moro sozinha...

CARLOS e SOUSA olham um para o outro, sorriem, voltam a olhar para a MULHER.

MULHER
Q-querem que vos mostre o resto
da casa ?

Os homens sorriem e avaliam-na.

Ela engole em seco.

MULHER
Querem ir para algum quarto ?

CARLOS continua a sorrir, SOUSA fica confuso com o que a MULHER acaba de dizer.

CARLOS
Não é preciso, minha senhora.
Aqui a sala de estar serve
perfeitamente. Sabe que hoje em
dia já não é preciso fazê-lo nos
quartos. Mas talvez precisemos da
casa de banho.

A MULHER fica alarmada.

MULHER
Está avariada. O canalizador
disse que vinha hoje...

CARLOS
Bem pode a senhora esperar
sentada. Os canalizadores...Já se
sabe, não têm a nossa ética.

CARLOS olha em volta, esfrega as mãos.

Muito bem, então. Ó Sousa, vamos proceder à instalação.

SOUSA pousa a mala de ferramentas no chão, abre e começa a tirar as ferramentas.

MULHER

E? Leva muito tempo ?

CARLOS

Não, minha senhora. A instalação do medo é uma coisa rápida. Antes que dê por isso, já ele está instalado.

SOUSA

Exactamente. Já agora, onde fica a casa de banho ?

MULHER

Está avariada.

SOUSA fica chateado.

SOUSA

Se tiver de ir à carrinha, aproveito para mijar num café, caso contrário...

SOUSA está a distribuir as ferramentas pelo chão, a MULHER fica intrigada a olhar para elas.

CARLOS

A senhora está a sentir-se hesitante, não é ? É sinal de que a instalação do medo já começou. Sabe minha senhora, isto da instalação do medo tem uma parte física e uma parte metafísica.

A MULHER olha para o CARLOS e assente.

CARLOS

Ou seja, não cabe só a nos instalar o medo, é preciso também que haja...

CARLOS continua a falar mas SOUSA começou a usar o berbequim, a MULHER não ouve o que CARLOS diz, percebe apenas frases isoladas, mas vai abanando a cabeça afirmativamente.

CARLOS

não é só no nosso país... é essa a questão... uma palavra a dizer.

SOUSA olha para as ferramentas e levanta-se carrancudo.

SOUSA
Merda, tenho mesmo de ir à carrinha.

CARLOS olha para ele desapontado, suspira.

CARLOS
Lamento, minha senhora. Parece que há um problema de material. Mas é uma boa notícia para a tua bexiga, ah Sousa?

SOUSA sai. Ficam os dois em silêncio, CARLOS olha para a MULHER, com um sorriso.

CARLOS
Vai ver, não tarda nada fica aqui com uma instalação que é uma categoria.
(Tira os prospectos da mala)
Já leu os prospectos, não é verdade ?

MULHER
Bem...Por alto.

CARLOS, fica indignado.

CARLOS
Mas sabia que era para ler. Para adiantar serviço.

MULHER
Sei mas...

CARLOS aproxima-se dela, ficam quase boca a boca.

CARLOS
Uma mulher fica sozinha com um desconhecido enquanto o colega foi buscar corda para a amarrar, com a desculpa de ir ao carro buscar material.

A mulher estremece, anda para trás.

CARLOS
Um desconhecido que a vai talvez...

CARLOS olha-a de alto a baixo, morde o lábio.

CARLOS
Não será adequado que, para adiantar serviço, ela vá tirando, a roupa, e pondo-se numa posição mais adequada ?

Ouve-se uma mosca a estourar, CARLOS reage, eles estão praticamente boca a boca.

MULHER

Mas... e se ela quiser resistir?

CARLOS

Resistir a quê? Ela é uma mulher, ele é um homem, ele está armado,
(abre o casaco e mostra o revolver)
ela mora sozinha, cometeu o erro crasso de lhes abrir a porta. E o colega está a chegar, a mulher sabe que está nas mãos deles. Uma mulherzinha que abre a porta a desconhecidos, não estará a pedi-las?

CARLOS, fica em silêncio, a MULHER encostada à parede, nada diz. CARLOS solta uma gargalhada.

CARLOS

Estou a brincar. Havia de ver a sua cara, minha senhora.

Ela fecha os olhos suspira. CARLOS afasta-se dela e senta-se no sofá.

CARLOS

Vê? Ainda não completamos a instalação e já a senhora se encontra nesse estado.

MULHER

Eu não estava com medo.

CARLOS

Claro que estava. A senhora não negue à partida uma ciência que desconhece.

Batem à porta.

CARLOS

Será o canalizador ?

A MULHER vai abrir a porta, entra o SOUSA.

CENA 9: INT. COZINHA - DIA

Um bule põe café numa chávena floral, CARLOS e a MULHER estão sentados a tomar café. O SOUSA mais ao fundo trabalha, cabos, ligações, parafusos, o barulho do berbequim. Ficam sentados algum tempo, a MULHER olha para CARLOS e para o SOUSA, enquanto mexe no brinquedo debaixo

da mesa. O barulho de fundo termina. A MULHER parece aliviada.

CARLOS
Agora falta a demonstração.

CARLOS fica entusiasmado, a MULHER fica desapontada.

CARLOS
Não se preocupe, também não leva muito tempo.

MULHER
Não precisam de se incomodar...

CARLOS põe um dedo nos lábios dela.

CARLOS
É preciso sim, minha senhora. Seria contra o protocolo. Muita gente pensa o contrário, mas estamos aqui para servir.

Levantam-se. Vão até à sala.

CENA 10: INT. SALA - DIA

CARLOS sorridente entra na sala, SOUSA ao longe ri-se.

CARLOS tira o comando do bolso, levanta-o e carrega num botão, ouve-se um barulho estranho. A sala fica às escuras, eles desaparecem, a única pessoa que se consegue ver é a MULHER que assustada olha em volta.

O SOUSA acende uma lanterna, encosta-a ao peito e aponta-a ao seu próprio rosto.

SOUSA
A natureza. Poucas coisas causam tanto medo aos humanos como a natureza. Sabia que a Austrália alberga 80% dos animais mais perigosos à face da Terra? Mas a Austrália fica longe, certo?

SOUSA desaparece, e de repente vindo do nada surge CARLOS atrás dela, começa a girar.

CARLOS
- Errado. A Austrália, hoje, é aqui.

SOUSA
- O mundo inteiro é agora aqui. As pessoas trazem animais perigosos como se fossem mascotes.

CARLOS surge de outro lado.

CARLOS
- Ou fazem tráfico clandestino de espécies raras.

SOUSA de outro lado, a mulher estremece.

Começam os dois a girar em torno dela, enquanto a MULHER tenta fugir.

SOUSA
- E, depois, esses animais fogem.

CARLOS
- Ou são deitados sanita abaixo.

SOUSA
- O que vai sanita abaixo...

CARLOS
- Pode subir.

SOUSA
- Só que pela nossa.

CARLOS
- Pela sua.

SOUSA
- Pense nisso, minha senhora.

CARLOS
- Da próxima vez que se sentar no trono.

SOUSA
- Saias pela cintura, calcinhas pelos joelhos.

CARLOS
- A parte mais vulnerável do corpo exposta ao que quer que possa subir pelo cano.

SOUSA
- E...

CARLOS
- De repente algo sobe.

SOUSA
- Morde.

CARLOS
- Uma cobra!

SOUSA

- Venenosa.

CARLOS

- Um escorpião!

SOUSA

- Venenoso.

CARLOS

- Nem mesmo quando estamos a ler uma revista na casa de banho podemos estar descansados.

SOUSA

- O medo da natureza não se esgota aqui.

CARLOS

- Certo. Não se esgota aqui.

SOUSA

- O medo de animais ferozes.

CARLOS

- Cobras sobretudo.

SOUSA

- Ou piranhas.

CARLOS

- Ou anacondas.

SOUSA para de girar, acende a lanterna olha para o carlos.

SOUSA

- As anacondas são cobras.

CARLOS acende a lanterna, desapontado com o erro.

CARLOS

- Certo.

Voltam a girar.

SOUSA

-Como as Jiboias

CARLOS

-Cascavéis.

SOUSA

-Cobras Capelo

A MULHER sente um toque nos pés.

Olha para o chão e vê que o chão está coberto de cobras. Estremece e começa a andar para trás.

SOUSA

- E os Lobos?

CARLOS

- Um medo com tradição o dos lobos.

SOUSA

- E para que são esses dentes, avó ?

CARLOS

- E para que são esses dentes, avó ?

SOUSA

- E para que são esses dentes, avó ?

CARLOS

- E para que são esses dentes, avó ?

SOUSA

- E para que são esses dentes, avó ?

CARLOS e SOUSA giram em volta da MULHER enquanto dizem a frase, quando atrás deles vê-se um lobo na direcção oposta, olha para a MULHER. Ouve-se a voz do filho a dizer.

FILHO(VO)

E para que são esses dentes, mamã?

O Lobo vai na direcção dela rosna-lhe e salta para cima dela, mas, a luz volta à sala.

CENA 11: INT. SALA - DIA

A mulher pisca os olhos. O bem-falante avisa.

CARLOS

Tenha cuidado minha senhora, a luz, como se sabe, cega. Mas vamos supor que este não é o medo ideal para si.

(maneira o comando)

Deixe-nos fazer mais uma demonstração.

O SOUSA grunhe.

SOUSA

- Antes disso, a casa de banho é a porta à direita, certo?

A MULHER cerra o punho.

CARLOS

- Sousa, a senhora disse que a casa de banho estava avariada...

SOUSA

- E eu cagando.

O SOUSA avança e a mulher vai atrás dele.

CENA 12: INT. CORREDOR - DIA

Chegam à porta da casa de banho a MULHER baixa-se pega no pé de Cabra, ele entra.

SOUSA

- Mas que p...?!

CENA 13: INT. SALA - DIA

Ouvimos uma pancada forte, e de seguida um corpo pesado a cair. CARLOS sente que está algo errado, fica alarmado. A Mulher entra na sala e vai em direcção a CARLOS, este tenta chegar à arma ao vê-la aproximar-se. Ela sem hesitar dá-lhe uma pancada.

CENA 14: INT: QUARTO DE BANHO - DIA

CARLOS acorda, vê ao lado dele SOUSA caído no chão, geme, tenta-se mexer mas está com as mãos atadas atrás das costas. A MULHER está estranhamente calma e confiante.

MULHER

Chiu, pare de gemer. Ainda me acorda o menino.

CARLOS, olha em volta, vê SOUSA caído no chão com a cabeça coberta de sangue. Olha para a MULHER, ela está a carregar um revólver.

CARLOS

Eu tenho mulher e filhos. Estava só a fazer o meu trabalho...

MULHER

Moços, moços, moços tolos. Eu tentei, fui paciente. Só queria que fossem embora, era pedir muito ?

Carlos olha para ela quase pedindo clemencia.

MULHER

Agora podem soltar gritos, muitos gritos e não se preocupem, a vizinhança não vem, podem

MULHER
agradecer aos vossos
colegas.Fizeram demasiado bem o
trabalho.
(Pausa)

A MULHER guia o olhar de CARLOS na direcção da banheira e
vemos os corpos de dois instaladores mortos.

MULHER
Vocês chegaram tarde. O medo já
está instalado.

Dispara.

FIM.